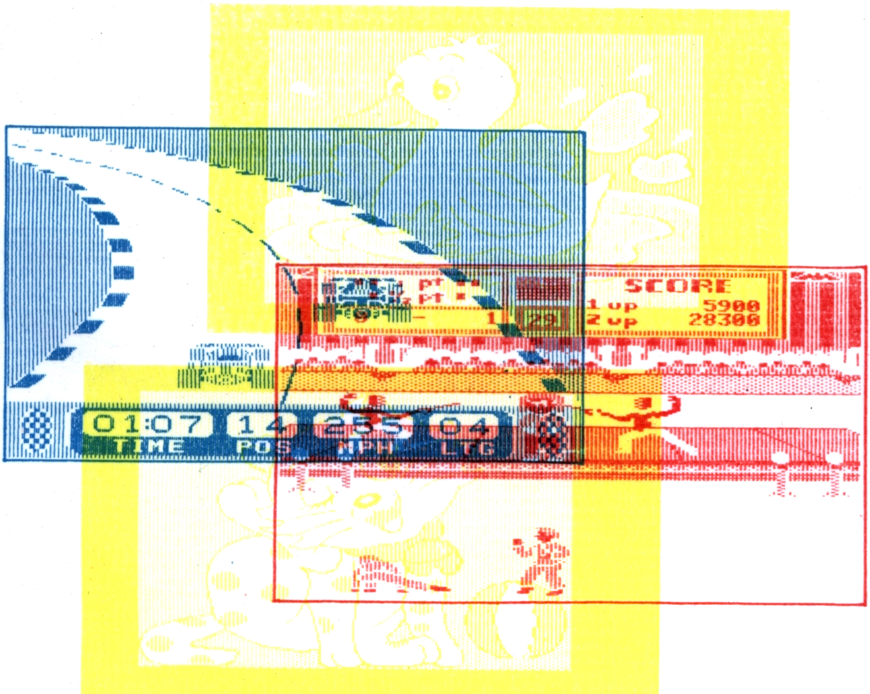
中华学习机 苹果机 游戏指南

韩仲清 主编



電子工業出版社

中华学习机 苹果机 游戏指南

韩仲清　主编

电子工业出版社

(京)新登字 055 号

内容简介

本书收集、整理了适用于中华学习机和苹果机的各类游戏 144 个（分别拷贝在 49 张软磁盘上）. 这些游戏内容健康、取材广泛——涉及天上、地下、水中；人类、动物、妖怪；古代、现代、未来. 本书对每个游戏的故事情节、调入方法、操作方法、各个功能键以及玩耍中的经验与技巧，都给出了详细的说明. 为使读者有更加形象的感受，绝大多数游戏都附有至少一幅精彩的画面图.

本书图文并茂，语言流畅，叙述生动风趣，寓知识于游戏介绍之中. 通过阅读本书和玩耍游戏，不但能使读者有激动人心的感受，充实业余生活，同时也有助于提高智力，训练分析、判断能力和敏捷性，丰富想象力.

本书及其介绍的游戏老少皆宜. 由于其寓教于乐，特别适合于广大青少年阅读和玩耍；也可陪伴离退休在家的老年人消闲娱乐，度过幸福的晚年.

中华学习机、苹果机游戏指南
韩 仲 清　主编
责任编辑　戴维
*
电子工业出版社出版
电子工业出版社发行　各地新华书店经售
北京顺义李史山印刷厂印刷
*
开本:787×1092 毫米 1／32 印张:9.625 字数:206 千字
1991 年 10 月第 1 版　1991 年 10 月第 1 次印刷
印数:1—10100　册　定价:5.00 元
ISBN7－5053－1485－8／TP・264

前　　言

在人们的娱乐生活中，除看电影、看电视、跳舞、旅游外，玩计算机游戏已在不少家庭中悄然兴起。中华学习机、苹果机的普及，使得这一高级娱乐活动成为现实。为使计算机游戏爱好者玩得更开心、玩得更有意义、玩得更有水平，我们编写了《中华学习机、苹果机游戏指南》，谨以此书献给那些爱好计算机游戏的小朋友、大朋友和老朋友们。

由于我们的水平和经验都很有限，还有很多奥妙之处未能触及，敬请读者指正。同时热忱欢迎读者把您的新游戏、新经验、新技巧推荐给我们，对此，我们将甚为感激！当本书再版和后继书稿出版时将采纳您的意见。

在编写本书的过程中，得到成都三开元电脑部经理舒新生、韩会刚的大力支持，他们提供了中华学习机和软件，特此表示感谢!

参加本书编写工作的有：韩仲清、车陆翔、廖兴祥、卿文模、黎勋、王超、魏爱丽。

编　　者

1991. 5

软件交流

本书介绍的各类游戏（*144*个）已分别整理、拷贝在*49*张软磁盘上，游戏名称与游戏盘编号*参见本书目录。需要者请与北京*173*信箱计算机室（邮政编码*100036*）联系。

*注：游戏盘编号的含义详见本书第*8*页。

目　　录

一、与游戏有关的知识

1. 计算机游戏的特点 …………………………………… 1
2. 游戏软件的分类 …………………………………… 2
3. 磁盘游戏的安装方法 ……………………………… 4
4. 磁带游戏的安装方法 ……………………………… 5
5. 游戏棒的安装和用法 ……………………………… 7
6. 符号约定 …………………………………………… 8
7. 游戏中常用的英文提示 …………………………… 8

二、游　　戏

1. 飞斧神童（ZHYX001-AB） ……………………… 11
2. 飞碟射击（ZHYX002-A1） ……………………… 15
3. 吃魔鬼（ZHYX002-A2） ………………………… 16
4. 打伞兵（ZHYX002-A3） ………………………… 18
5. 打飞机（ZHYX002-A4） ………………………… 20
6. 高速公路（ZHYX002-B1） ……………………… 22
7. 交叉射击（ZHYX002-B2） ……………………… 24
8. 世界大战（ZHYX002-B3） ……………………… 25
9. 战恶鹰（ZHYX002-B4） ………………………… 27
10. 健忘的小猪（ZHYX003-A） …………………… 29
11. 青蛙钟（ZHYX003-B） ………………………… 32
12. 智闯敌营（ZHYX004-A） ……………………… 34
13. 汽车大奖赛（ZHYX004-B） …………………… 35

14. 直升飞机救人（ZHYX005—A1）…… 38
15. 智取矿石（ZHYX005—A2）…… 39
16. 刚果河（ZHYX005—A3）…… 41
17. 海空大战（ZHYX005—B）…… 43
18. 小兔历险（ZHYX006—A）…… 44
19. 人机大战（ZHYX006—B）…… 46
20. 打飞鸟（ZHYX007—A）…… 48
21. 滑稽人（ZHYX007—B）…… 49
22. 蛇妖（ZHYX008—A1）…… 51
23. 小猪射狼（ZHYX008—A2）…… 53
24. 外星之战（ZHYX008—A3）…… 55
25. 打飞球（ZHYX008—B1）…… 57
26. 撞金砖（ZHYX008—B2）…… 59
27. 搭积木（ZHYX008—B3）…… 60
28. 机灵鬼（ZHYX009—A1）…… 62
29. 顶乌龟（ZHYX009—A2）…… 64
30. 台球（ZHYX009—B）…… 66
31. 神奇赛车（ZHYX010—A）…… 69
32. 基地保卫战（ZHYX010—B）…… 70
33. 小小土行孙（ZHYX011—A）…… 72
34. 飞车夺宝（ZHYX011—B）…… 74
35. 领地（ZHYX012—A）…… 75
36. 老熊接球（ZHYX012—B）…… 77
37. 偷袭（ZHYX013—A1）…… 79
38. 大卫扑克（ZHYX013—A2）…… 80
39. 弹子球（ZHYX013—A3）…… 83
40. 迷宫追车（ZHYX013—B1）…… 84
41. 银河攻击（ZHYX013—B2）…… 86
42. 钻石大盗（ZHYX013—B3）…… 88
43. 击剑（ZHYX014—A）…… 89

44. 空手道（ZHYX014-B）………………………………… 92
45. 警察抓小偷（ZHYX015-A）…………………………… 94
46. 小淘气（ZHYX015-B）………………………………… 97
47. 地穴探险（ZHYX016-A1）…………………………… 99
48. 国际象棋（ZHYX016-A2）…………………………… 102
49. 围棋（ZHYX016-A3）………………………………… 103
50. 推铁球（ZHYX016-B）………………………………… 105
51. 中国象棋（ZHYX017-A1）…………………………… 108
52. 太空船（ZHYX017-A2）……………………………… 110
53. 恐龙大战（ZHYX017-A3）…………………………… 111
54. 空袭轰炸（ZHYX017-A4）…………………………… 113
55. 海战（ZHYX017-B1）………………………………… 115
56. 屎壳郎（ZHYX017-B2）……………………………… 117
57. 夜间打猎（ZHYX017-B3）…………………………… 119
58. 阻击战（ZHYX017-B4）……………………………… 120
59. 老鹰抓小鸡（ZHYX018-A1）………………………… 121
60. 猎鹰（ZHYX018-A2）………………………………… 123
61. 自杀（ZHYX018-A3）………………………………… 124
62. 四面夹击（ZHYX018-A4）…………………………… 126
63. 大食客（ZHYX018-B1）……………………………… 127
64. 疯狂袭击（ZHYX018-B2）…………………………… 128
65. 突破封锁线（ZHYX018-B3）………………………… 130
66. 桥牌（ZHYX018-B4）………………………………… 131
67. 小围棋（ZHYX018-B5）……………………………… 134
68. 成龙过关（ZHYX019-A）…………………………… 136
69. 北斗拳（ZHYX019-B）……………………………… 139
70. 儿歌拼图（ZHYX020-A）…………………………… 140
71. 星际海盗（ZHYX020-B1）…………………………… 145
72. 恐怖战争（ZHYX020-B2）…………………………… 146
73. 爬高楼（ZHYX020-B3）……………………………… 148

74. 空间战（ZHYX020-B4） …… 149
75. 抢攻滩头堡（ZHYX021-AB） …… 151
76. 飞狼战地直升机（ZHYX022-A） …… 157
77. 英雄（ZHYX022-B） …… 160
78. 迷宫捕俘（ZHYX023-A1） …… 162
79. 挖金山（ZHYX023-A2） …… 164
80. 蝶蟹之战（ZHYX023-B1） …… 165
81. 空中哨兵（ZHYX023-B2） …… 166
82. 智斗机器人（ZHYX023-B3） …… 168
83. 圣诞雪橇（ZHYX024-A） …… 169
84. 月球巡逻车（ZHYX024-B） …… 171
85. 兄弟探险（ZHYX025-A） …… 173
86. 打字游戏（ZHYX025-B） …… 175
87. 小魔怪（ZHYX026-A） …… 177
88. 罗马斗兽（ZHYX026-B） …… 179
89. 拳形岩（ZHYX027-A1） …… 180
90. 数学空间战（ZHYX027-A2） …… 182
91. 钓鱼（ZHYX027-A3） …… 184
92. 日本麻将（ZHYX027-A4） …… 185
93. 拼积木（ZHYX027-B） …… 187
94. 上校晚安（ZHYX028-AB） …… 189
95. 拳脚擂台（ZHYX029-A） …… 196
96. 佐罗（ZHYX029-B） …… 199
97. 腿上功夫（ZHYX030-AB） …… 201
98. 超时轰炸（ZHYX031-A） …… 203
99. 草地打猎（ZHYX031-B） …… 206
100. 猩猩抛球（ZHYX032-A） …… 209
101. 激光坦克（ZHYX032-B） …… 211
102. 非洲探险（ZHYX033-A） …… 212
103. 间谍大战（ZHYX033-B） …… 215

104. 穿越城市（ZHYX034—A） ………………………………… 217
105. 铁板阵（ZHYX034—B） ………………………………… 219
106. 神风突击队（ZHYX035—A1） ……………………………… 221
107. 太空激战（ZHYX035—A2） ……………………………… 222
108. 神风行动（ZHYX035—A3） ……………………………… 223
109. 打气球（ZHYX035—B1） ………………………………… 225
110. 乡村打猎（ZHYX035—B2） ……………………………… 226
111. 高楼陷阱（ZHYX035—B3） ……………………………… 227
112. 一样不一样（ZHYX036—A） ……………………………… 229
113. 火鸟（ZHYX036—B1） …………………………………… 231
114. 跳塔（ZHYX036—B2） …………………………………… 232
115. 间谍（ZHYX036—B3） …………………………………… 234
116. 五子连珠棋（ZHYX036—B4） …………………………… 236
117. 偷仙果（ZHYX037—A） ………………………………… 237
118. 中文麻将（ZHYX037—B1） ……………………………… 239
119. 青蛙回家（ZHYX037—B2） ……………………………… 241
120. 音乐扑克（ZHYX038—A） ……………………………… 243
121. 数学防空战（ZHYX038—B） …………………………… 244
122. 两栖飞机（ZHYX039—A） ……………………………… 248
123. 海神（ZHYX039—B） …………………………………… 250
124. 超级杀手（ZHYX040—AB） ……………………………… 252
125. 做蛋糕（ZHYX041—A） ………………………………… 254
126. 酒店小伙计（ZHYX041—B） …………………………… 256
127. 换钱币（ZHYX042—A） ………………………………… 257
128. 篮球（ZHYX042—B） …………………………………… 260
129. 特种兵训练（ZHYX043—A） …………………………… 262
130. 海魔（ZHYX043—B） …………………………………… 265
131. 攻城战（ZHYX044—A） ………………………………… 267
132. 肥胖城市（ZHYX044—B） ……………………………… 268
133. 城堡历险记（ZHYX045—A） …………………………… 270

134. 李小龙（ZHYX045-B） …………………………………… 272
135. 喝啤酒（ZHYX046-A1）…………………………………… 274
136. 除害虫（ZHYX046-A2）…………………………………… 275
137. 攀险峰（ZHYX046-A3）…………………………………… 277
138. 华容道（ZHYX046-A4）…………………………………… 279
139. 机器人历险记（ZHYX046-B） ………………………… 281
140. 小熊学英语（ZHYX047-A） …………………………… 284
141. 打猎（ZHYX047-B） ………………………………………… 287
142. 夏季运动会（ZHYX048-AB）…………………………… 287
143. 昆虫斗兽（ZHYX049-A） ……………………………… 294
144. 狂暴的飞轮（ZHYX049-B） …………………………… 295

一、与游戏有关的知识

在介绍计算机游戏的具体玩法之前，先谈点与计算机游戏有关的知识。为了说起来简便，我们常常把计算机游戏就简称为游戏。

1. 计算机游戏的特点

玩过计算机游戏的读者可能已经体会到游戏有以下一些特点。

(1) 直接参与性

计算机游戏是一种用户可以直接参与的娱乐形式，它不同于一般的电影、电视和专场音乐会。通常，电影、电视是不需要一般人直接参与表演的，即使你有天大的本事，作为观众只能袖手旁观。例如：在看文艺演出时，你突然跳上舞台就大声唱起来，人们多半会认为你神经有问题;而玩计算机游戏却不然，它可以满足人们的自我表现欲望。在这点上，游戏类似于卡拉 OK 和街头霹雳舞。通过亲自参与，可以使人们获得激动人心、丰富多彩的图象和声音的享受。亲自参与，这是游戏的生命力所在。

(2) 娱乐中的智力性

计算机游戏能够给人们带来很大的快乐，这是毫无疑问的。但娱乐中也包含对用户智力的锻炼。不论是模拟战争、探险还是博弈游戏，无不充满智力。可以说，不同的人对游

戏中问题的处理可能不尽相同。人们（特别是广大青少年）在业余时间参与计算机游戏，这对提高逻辑思维、判断问题和处理问题的能力大有帮助。家长应当支持孩子们正当的娱乐活动。当然，玩计算机游戏也要适可而止，不要影响正常的学习和工作。

(3) 内容的新奇性

计算机游戏五花八门。天上、地下、水中，人类、动物、妖怪，古代、现代、未来几乎都涉及到了。而相当多的游戏故事又是虚构的，甚至还不大合乎通常的情理。这些新奇的故事，为丰富人们的想象力插上了翅膀。不论游戏内容如何新奇，甚至于荒唐，但大都充满了“真、善、美”与“假、丑、恶”的斗争。歌颂和宣传“真、善、美”是游戏的主旋律。

2. 游戏软件的分类

中华学习机和苹果机上的游戏是多种多样的，目前其数量已达几百个。根据这些游戏的玩法——参与人数、游戏内容、游戏的结果等，大致可以分为以下几类（当然，由于强调的侧重点不一样，分类方法也不一样）。

(1) 按参与游戏的人数分

①单人游戏

这类游戏是由一个人与计算机对抗的游戏，如某些棋类游戏就属此类。

②双人游戏

这类游戏可以是两个人对抗，或两个人同时与计算机对抗（两人三方）。

③多人游戏

这类游戏可供两人以上的使用者游戏。

一般说来，两人以上的游戏也可由一人来玩耍。这只需在游戏开始，要求用户回答人数时敲数字键 1 就可以了（表示 1 人游戏）。

(2) 按游戏的结果分

①确定型游戏

这类游戏的特点是：不论游戏的过程如何，也不论用户的处理方法怎样，游戏的结果都是一样的。

②随机型游戏

这类游戏的结果因人因时而异，不同的过程和不同的处理方法可能得到不同的结果。这类游戏特别能考验用户的智力。

(3) 按游戏的内容分

①历险性游戏

这类游戏又称为旅游或探险（冒险）性游戏。游戏的对方不会主动进攻，而是按照某一固定线路动作，或固定在某一要害位置，要求游戏者避让或克服才能达到历险终点。

②模拟战争的游戏

这类游戏通常以人和计算机作为战争的双方，互相实施战争中的枪击、炮战、轰炸以及搏斗等。

③走迷宫的游戏

这类游戏首先提供一个随机变化的迷宫，然后要求双方的对抗均限制在迷宫内进行。

④体育竞赛的游戏

这类游戏包括棋类、球类、田径类等体育项目，其比赛

规则与通常的体育比赛类似。

当然，这里的分类不是十分准确的，但这无关大局。

(4) 按游戏软件的存储介质分

①磁盘游戏

游戏程序保存在软磁盘上（当然，一张软盘也可能保存多个游戏），使用时通过驱动器将游戏程序调入主机。目前的游戏大都是磁盘游戏。

②磁带游戏

游戏程序保存在录音磁带上，使用时通过录音机将程序调入内存。磁带游戏适用于没有驱动器的用户。但由于磁带磨损，录音机性能等的影响，磁带游戏使用起来很不方便。

3. 磁盘游戏的安装方法

(1) 驱动器与主机的连接

①确认主机处于关闭状态；

②将驱动器的二十线扁平电缆插头，按凸起面向上插入主机背后标有“驱动器”字样的 20 针插孔。注意必须一一对应，万万不可插反、错位或松动。不要经常拔插，尤其不能带电拔插！

(2) 磁盘游戏的装入

①将游戏盘平稳地插入到驱动器中，关好驱动器的“门”；

②打开主机电源，主机指示灯亮，驱动器被启动，驱动器前面的指示灯亮，同时听到轻微的马达声。当驱动器指示灯灭，马达停转时，游戏程序已调入主机内存。以上的启动（打开主机电源）方式称为冷启动。如果主机电源事先已经

打开（当然驱动器也已连接好），也可以用如下的命令来启动：

PR #6 或 IN#6（数字 6 之后要敲入回车键），这种方式亦称热启动。

(3) 磁盘游戏的运行

游戏在磁盘上的存放有如下几种情况：

①一张盘存放一个游戏。这个游戏占据了磁盘的两面。正面用 A 表示，反面用 B 表示。通常 A 面放系统，B 面放游戏。当系统装入后，按提示翻面就可以开始游戏了。

②一张盘存放两个游戏。正面放一个，反面放一个。需要玩哪个游戏就直接启动那个游戏。

③一张盘存放多个游戏。当然，每一面也可以放多个游戏。如果每面有多个游戏，那么磁盘启动后首先显示游戏名字的菜单，我们想玩哪一个游戏就敲入相应游戏名字前面的代码，这时机器自动调入该游戏。如果希望玩另外的游戏，那么必须用 CTRL+RESET 重新启动后再用菜单选择。

注意：在玩游戏时，游戏盘不要取出来，因为内、外存经常要交换信息。

4. 磁带游戏的安装方法

(1) 盒式录音机的选择

磁带游戏离不开盒式录音机，因此，最好用带计数器的且频率范围在 4KHz 以上的单声道录音机，或采用计算机厂家配套生产的程序录音机。当然，也可以将家用的单声道录音机加以改造：增加计数器，便于选择游戏；将录音电平指示改成录、放音电平指示，以便随时观察读写音量，提高读

写成功率。

(2) 盒式录音机与主机的连接

①确认主机处于关闭状态;

②将录音机电缆线的五芯插头端插入主机右侧标有“录音机”字样的五芯插孔;

③电缆线的另一端有两个3.5mm的双芯插头，其中红色（或标有EAR字样）插头插入到录音机的耳机插孔（标有EAR）内，这用于读带；黑色（或标有MIC字样）插头插入到录音机的话筒插孔（标有MIC)，用于写带。如果录音机的上述两个插孔不是3.5mm的双芯插孔，那么必须加以改造;

④接通录音机电源备用。

(3) 磁带游戏的装入

①接通录音机电源后再打开主机电源，磁带放入录音机的带仓，并倒带到起始位置;

②对于有高低音调节的录音机，将旋钮置到高音位置;

③在BASIC的提示“]”状态下，敲入“PLAY”;

④按下录音机的放音键，使磁带开始走动。当磁带进入引导部分时，电平表上应有指示，对于开电平表的录音机，大约需要5～10秒钟;

⑤在主机的键盘上敲入回车键，屏幕上显示:

]WAITING...... (等待)

表示游戏程序开始装入;

⑥经过约10～20秒钟，主机发出“嘟”的一声，随即在屏幕上出现游戏的中文名称以及“正在装入程序”的中文或西文提示，然后可以看到屏幕上依次出现一个个彩色方块（或

圆点)，这表明游戏程序正在调入内存；

⑦程序正确装入结束，即自动运行，屏幕上出现游戏图案，这时就可以按游戏使用说明进行操作了。

在装入磁带游戏时要注意以下几点：

①游戏程序装入运行后，要把磁带倒回到起始位置，并关掉录音机电源。

②如果在读带后20～30秒屏幕上仍未出现中文名称，或虽然已经装入，但屏幕上出现“读带出错”的提示，那么应当观察电平表的指示，适当调节放音音量，然后再将录音机停止，重新装入。如果装入过程中主机没有显示任何信息，那么可以敲CTRL+RESET组合键，强行使主机中断，回到BASIC状态后再重来。

③当磁带游戏装入正确后，应记住电平表中指针的位置(若无电平表，则只有在音量调节旋钮上作标记)，以后再用时就不必再调试了。

5. 游戏棒的安装和用法

游戏调入内存后，通常有三种操作方式：一是用键盘来操作，通过有关的按键来发布操作命令和控制游戏动作；二是利用游戏棒的按钮来操纵游戏；三是键盘和游戏棒按钮联合使用。上述这些用法本书都将分别给出说明。下面谈谈游戏棒的安装与用法。

目前国内使用的游戏棒，均为两个模拟量、两个开关量的结构。常用的有以下两种：一种是两个按钮和一个摇杆构成的游戏杆。这种结构比较耐用，操作也灵活，但摇杆不用时处于随机位置；另一种是由两个按键和一个“+”字型键构

成的操纵器。这种棒结构小巧，使用也很方便，“+”键不用时处于中间位置，但不耐用。这两种游戏棒均带有一根九针插头的电缆线。

游戏棒和主机的连接比较简单，只需将游戏棒的九针插头插入到主机右侧标有“游戏棒”字样的九针插孔内。注意针孔对准、插牢。这样，就可以按要求和说明，使用游戏棒来操纵游戏了。

6. 符号约定

为了叙述起来方便，本书要用到以下一些符号。

CTRL+S——组合键，表示先压住 CTRL 键不松手，再敲 S 键，然后同时放开。其余类推。

ZHYX002-A1——表示中华游戏，第 002 号盘上正面的第 1 个游戏。ZHYX 是中华游戏汉语拼音的头字母；002 是游戏盘的编号；A 表示正面，B 表示游戏盘的反面（或背面）；1 表示 A 面的第 1 个游戏，如果一面有多个游戏，那么依次为 1、2、3...，其余类似，如果游戏盘号之后是 AB，则表示该游戏要占用磁盘的 A、B 两面。

7. 游戏中常用的英文提示

AND 和、与

DEFINE KEYS 定义键（即确定键的功能）

DEMONSTRATION 演示、示范。有时缩写为 DEMO

DOWN 向下

END 结束

FIRE 射击，发射

FLIP DISK PRESS ANY KEY TO BEGIN 磁盘翻面后插入，敲任何键开始

FUEL 燃料、给…加油

GAME 游戏

HIGH SCORE 最高得分（记录）

INSERT THE OTHER SIDE AND PRESS RETURN 将磁盘翻面插入后敲回车键

JOYSTICK 游戏棒

JUMP 跳

KEY 键

KEYBOARD 键盘

LEFT 向左

LEVEL/ROUND 级别或难度等级

MOVE 移动

NAME 姓名

OFF 关，断开

ON 开，接通

OR 或者

OVER 结束

PAUSE 暂停

PLAYER 游戏人数

PRESS ANY KEY 敲任何键

QUIT 退出

READY 准备好（可以开始）

RETURN 回车（键）

RIGHT 向右

SCORE 得分

SOUND 声音

SPACE 空格（键）

START 开始

STOP 停止

TIME 时间

UP 向上

二、游　戏

1. 飞斧神童　(ZHYX001-AB)

这是一个具有高难度的历险游戏。康安 (CONAN) 是一位主持正义，疾恶如仇的少年勇士。他不但武艺高强，善使飞斧，与敌交锋时百发百中；而且身手矫健，攀高越涧如履平地。有一天，他听说女妖维尔塔 (VOLIT) 又在兴风作浪，于是日夜兼程，策马飞驰而来。康安决心铲除女妖，为民除害。

女妖洞府之内，树木葱茏，花团锦绣，高山流水，湖面如镜。看来一派宁静，其实是处处有险，步步有危，宁静中暗藏着杀机。女妖不仅可以指使各种小妖，如吸血蝙蝠、毒蚁、蝎精、喷火龙等为非作歹，而且还设下了陷坑、刀板、闸门、暗道等重重机关。要除掉女妖，谈何容易。

最简便的方法是用飞斧干掉小妖，但飞斧的数量有限，在没有得到补充之前，应尽量节省使用。为此，在适当的时候，可以用跳跃的办法来避开妖怪的攻击。在重重机关面前，你要想法获得打开机关的钥匙和一些宝石，这样才能顺利通过。在这场恶斗中，你还会得到一不露声色的鸟助手的帮助，在必要时它可以为你指明宝石的位置，并给你补充送来飞斧。当然，这一切都要靠你自己的努力才能得到。一旦鸟助手露面，你就要主动想法与之联系，这样它还可以为你再提供一次生命。

这个游戏至少有八局，一局比一局难，愿读者能够创造出更好的成绩，帮助康安完成肩负的使命。

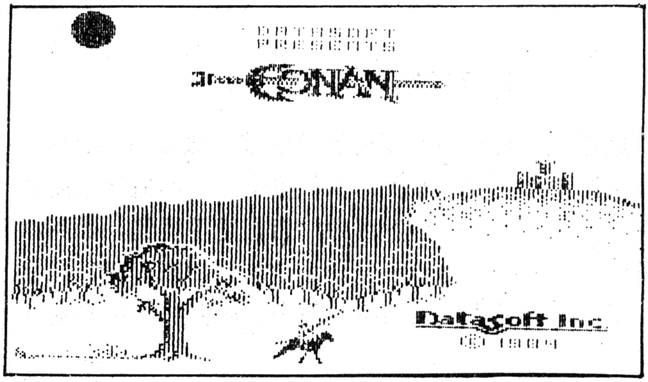


图 1.1　策马飞驰

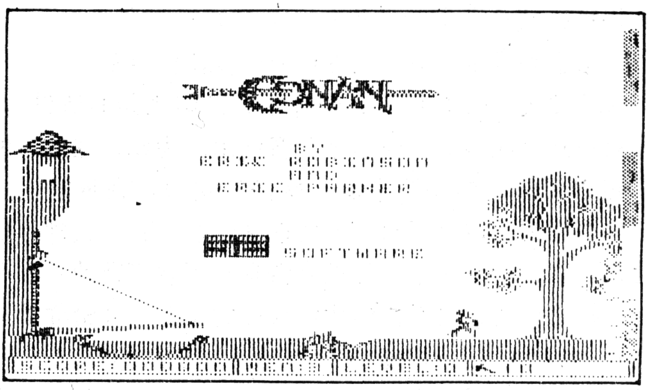


图 1.2　城堡和吊桥

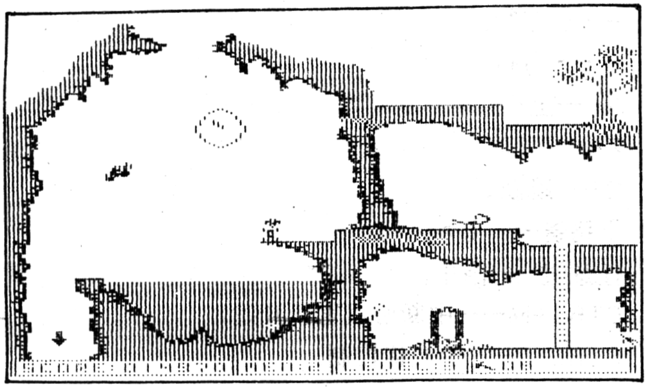


图 1.3　借宝越洞

游戏调入:

这个游戏软件占用了磁盘的两面。正面为游戏系统，反面为游戏内容。调入的顺序是：将游戏盘的正面插入驱动器，冷启动或热启动，屏幕上出现 CONAN 标志，敲空格键待出现“利剑和骑士”后，再敲空格键，屏幕下端出现“FLIP DISK AND PRESS ANY KEY”提示，其意思是：将磁盘取出，反过来（背面）再插入驱动器，敲任意键，随后可出现城堡、吊桥和飞奔而来的勇士。至此，游戏调入结束。游戏调入后，磁盘不能取出，因为以后每玩一局均需要调用磁盘信息。

游戏功能键:

敲任意键开始。

S——声音。

ESC——暂停。

操作键:

←——左行。

→——右行。

A——上行。

Z——下行。

Q——跳跃。

空格键——飞斧。

任意键——停止。

CTRL+M——中断游戏重新开始。

CTRL+2——游戏棒控制。

游戏时注意:

①Q 键为原地跳跃，若上台，则需与移动键（←，→）配合使用。

②腾空越涧，除考虑①的因素外，还需注意移动速度。

③每局开始后，或运行中可以暂停，认真分析前进路线，然后再进行动作。

④在第三局中有一座魔门，门出现在山顶上，通过山上的门可以走到山下来。当门出现在山脚下时，又可以通过它爬到山顶上。但此门是时隐时现的，且又是毒蚁上下的通道，故需要掌握好进出的时机。

⑤第三局中左侧有一个深水潭，那是跳不过去的，必需借助一块宝石，放在托架上，方能开启机关按钮，水中出现一个载人气泡，你要趁机而下。

⑥在第四局中，站在梯子中间是躲避小妖的最好方法。你要尽量收集鸟助手提供的飞斧，以备下局使用。必须把两块宝石放在托架上后才能得到开启上山闸门的钥匙。为此，

你必须不畏艰险地多次反复出入水帘洞和攀梯越涧。

⑦玩到第五局时，将出现喷火龙，每次须投掷两次飞斧，才能把它干掉（一次干掉火球，一次干掉飞龙），另外，还可利用地道两侧的活动门在各层之间来往。

2. 飞碟射击（脉冲星）(ZHYX002—A1)

在一望无垠的太空世界，出现了一颗脉冲星球，它不断地发射出威力无比的大、小核弹，严重地威胁着宇宙的安全。

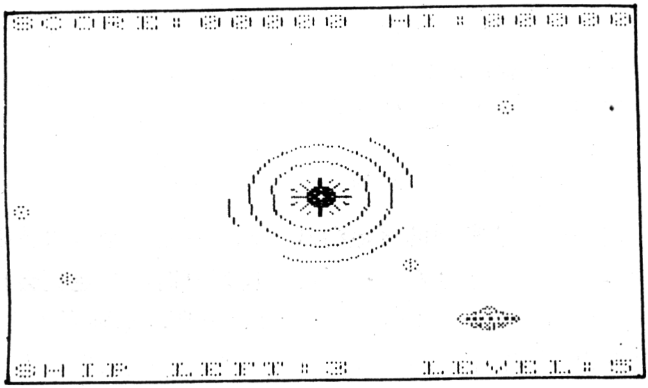


图2　发射核弹的脉冲星

地球命令你驾驶一架飞碟，配备强力激光炮，务必将脉冲星销毁在太空之中。脉冲星外表包着多层厚厚的防护套。激光炮弹每次只能将某层打开一个缺口，而且缺口还能自行愈合。所以，你必须连续攻击，使每层打开的缺口来不及愈合，当所有的缺口在同一直线上时，激光炮弹就可乘虚而

入。这就要求你在围绕脉冲星飞行的过程中，及时地把握战机，而且要时刻注意避让脉冲星的袭击。

地球为你提供了三架飞碟。若能战胜脉冲星，游戏就进入下一局。当三架飞碟都被对方脉冲星击毁时，游戏又退回到上一局。

游戏功能键：

空格键——开始。

CTRL+R——暂停。

CTRL+1～8——恢复和选局(暂停后使用)。

操作键：

→——飞碟顺时针转。

←——飞碟反时针转。

空格键——飞碟发炮（兼停止)。

3. 吃魔鬼（大食客）(ZHYX002—A2)

这是一个迷宫型的冒险游戏。你现在是一个胃口特别好的食客，当进入遍地都是果子的一座迷宫时，肯定更会食欲大增。你可在迷宫中任意行走，边走边吃，吃到高兴之处，还会发出“格格”的得意的笑声，若再吃到随机出现在道路上的新鲜水果时，你一定开心极了。但是要防止乐极生悲。当你碰上身披彩色护身符的魔鬼时，若也想尝一尝它们的滋味，结果你反而将被它们吃掉。

在迷宫的四个角落里，各有一颗明珠在闪闪发光，这原来是一种仙丹，其魔力无比。你若吃上一颗，那魔鬼身上的彩色护身符就会立即消失，而露出洁白的身躯来，这时你就可以趁机捉住它们而大吃一顿了。但是仙丹的神效并不能持

久，当其失效后，魔鬼又会重新披上彩色的外壳。这时，就该轮到你仓皇逃命了。当然，逃命之中，也别忘了边逃边吃。你必须想法吃完迷宫中所有的小果子，才会进入下一局。你就拿出看家本领尽量地吃吧！

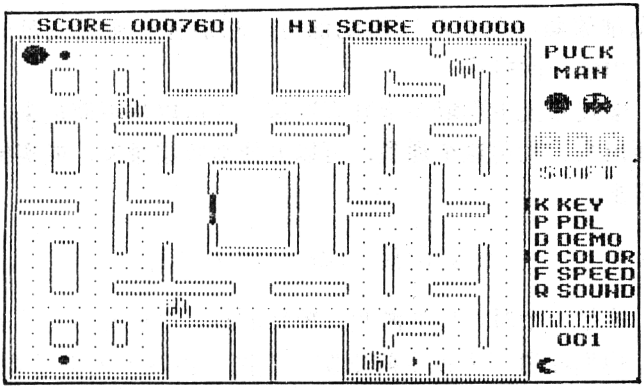


图 3　迷宫吃魔鬼

游戏功能键：

S——开始。

K——控制选择键盘。

P——控制选择游戏棒。

D——退出游戏，显示操作键，进入演示。

C——魔鬼颜色，按一下有色，再按无色。

F——游戏速度，按一下快，再按一下慢。

Q——游戏发声，按一下有声，再按无声。

操作键：

I——大食客上行。

M——大食客下行（也可用空格键）。

J——大食客左行（也可用 H）。

K——大食客右行（也可用 L）。

游戏时注意：

①游戏时可以采用守株待兔的办法，先守在仙丹旁，等魔鬼都聚集在附近时，再吃仙丹，然后抓住魔鬼变色的时机，力争一网打尽。

②迷宫上下围墙中部开有通道，你可以从下面进来，从上面出去。利用这个通道，可以方便地躲避魔鬼，或实施突然袭击。

4. 打伞兵 (ZHYX002-A3)

这是一个对抗性的游戏。狡猾的敌人已经开始发动进攻了。他们派遣了大批空降部队，企图强占我方的交通要道，破坏我方的战略部署。为了粉碎敌人的阴谋，掩护我军民安全撤退，你奉命到炮台执行阻击敌空降兵的任务，显然这是一个艰苦的任务。但为了人民的安全，你慷慨赴任。

你可以灵活地操纵高炮，指向天空的任一方向，然后对准敌人的飞机，打掉敌机和伞兵，你的高超技术有力地阻击了敌人的猖狂进攻。恼羞成怒的敌兵采取了急行跳伞的办法，成群结队的敌空降兵纷纷从高空快速降落下来，当接近地面时，狡猾的敌人才会打开降落伞。然而，不论是敌机还是伞兵，都很难逃脱覆灭的命运。

穷凶极恶的敌伞兵，虽然死伤惨重，但仍然企图占领或炸毁我炮台。在硝烟弥漫的战火中，不时有漏网的伞兵落到炮台附近，当同一侧降落的敌伞兵超过四人时，他们将会不

顾一切地爬上炮台，这时你只有和他们同归于尽了。

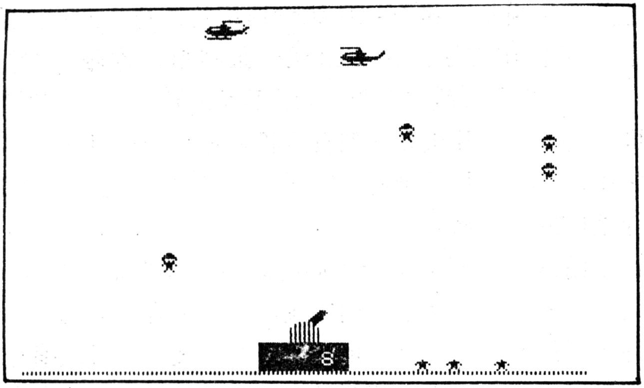


图 4　炮台保卫战

游戏功能键：

Y——随高炮的指向而发炮（兼开始键）。

N——发出的炮弹为直线方向（兼开始键）。

操作键：

D——炮身左转。

F——炮身右转。

任意键——发炮。

游戏时注意：

①尽可能在飞机出现而伞兵未跳伞之前将其击落，以免有漏网之徒。

②尽可能不要使敌兵直接落在炮台上。

③尽可能不要使落地的敌兵集结在炮台的同一侧。

5. 打飞机　(ZHYX002—A4)

这是一个模拟飞机打靶和跳伞训练的游戏。游戏开始，当你选择了操作方法之后，出现一张菜单。你敲入“4”或“5”，则进入演示（敲“5”键时演示不发声）。这时可以看到空中同时有4架战斗机和4架直升机在进行一场混战，不时有飞机爆炸，飞行员跳伞逃生的场面。当然这是演习，完全不用为他们的生命担心。

这个游戏可以至多8个人同时玩耍。如果是一个人玩，空中只有两架飞机；两个人同组玩，空中出现三架飞机；还有一种不正规的玩法；空中依次出现8架飞机，对应编号为1～8，可以用相应的键来控制各个飞机，这样，整个空中就呈现一片混战状态。

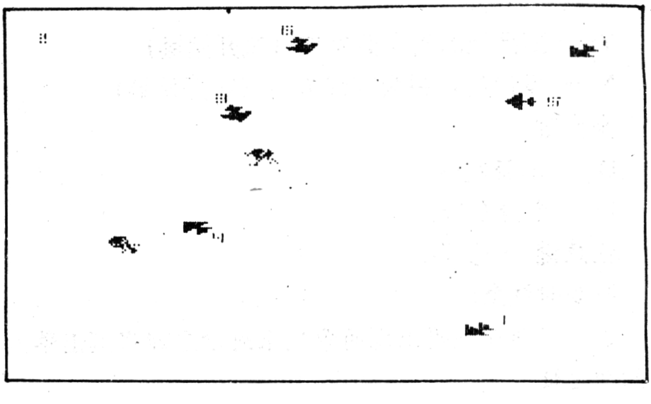


图5　飞机大混战

游戏功能键：

在调入游戏后，敲下面的功能键:

空格键——进入控制选择。

0——选择用键盘控制。

1——选择用游戏棒控制。

当选择操作方法后出现一张菜单:

0——任意玩法。

1———个人玩，一对一。

2——两个人玩，二对一。

3——两个人玩，一对一对一。

4——有声演示。

5——无声演示。

CTRL+O—退出演示，返回菜单选择状态。

操作键:

若选择菜单中的0，则可用如下键控制飞机:

X——调出1号飞机兼作发射键。

Z——1号飞机左转。

C——1号飞机右转。

B——调出2号飞机兼作发射键。

V——2号飞机左转。

N——2号飞机右转。

,——调出3号飞机兼作发射键。

M——3号机左转。

·——3号机右转。

←——调出4号机兼作发射键。

/——4号机左转。

→——4号机右转。

:——调出 5 号机兼作发射键。

-——5 号机左转。

0——5 号机右转。

8——调出 6 号机兼作发射键。

9——6 号机左转。

7——6 号机右转。

5——调出 7 号机兼作发射键。

6——7 号机左转。

4——7 号机右转。

2——调出 8 号机兼作发射键。

3——8 号机左转。

1——8 号机右转。

空格键——飞机调出后，敲空格即进入混战。

知道了这些键，你可以随意地控制任意一架飞机，攻击其它飞机；也可以几个人一起，各控制一架，看谁打掉的飞机靶多。

游戏时注意:

敲 CTRL+I 游戏结束，回到菜单选择。

6. 高速公路 (ZHYX002-B1)

这是一个模拟在高速公路上驾驶汽车的惊险游戏。如果现在有车的话，我敢说十个孩子中至少有九个马上就会开着汽车到高速公路上去兜一圈。当然，十个家长必然就有十个不会让孩子这样作。但是，如果说能够在屏幕上开车过瘾的话，恐怕就不会有一个家长不同意了。

好，现在请你坐到赛车的驾驶台上。屏幕右边是仪器仪

表，上面标有速度、里程和油量。你只需用两个键来控制行车方向，这比开真正的汽车方便多了。

赛车已经发出了隆隆的吼声，显然是真的开动了，速度越来越快。而前方不断地有各种汽车和摩托车迎面开来，你必须准确而及时地操纵赛车避开它们，在避开对面的车辆时，要注意不能撞到公路边上，否则你的赛车就会出事，来个底朝天。

当然，你还有备用赛车，翻了车，爬起来再干。随着行驶时间的延长，对面的车辆会越来越多，公路会越来越窄，行车的危险会越来越大，这就要求你有高超的驾驶技术。

请你在高速公路上尽情地飞驰吧！但切记要遵守交通规则，注意行车安全。

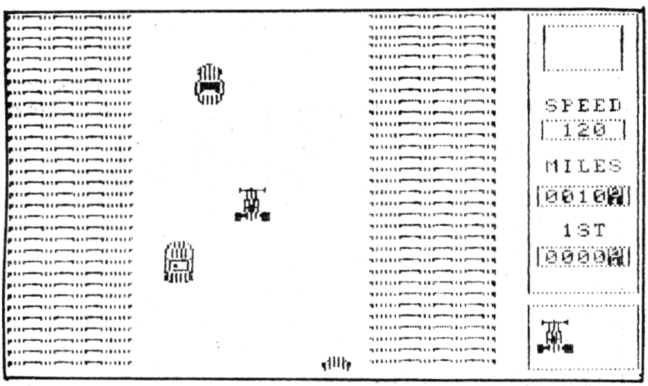


图 6　高速公路上驾车

游戏功能键：

任意键——开始。

操作键:

←——左避让。

→——右避让。

7. 交叉射击 (ZHYX002-B2)

这是一个训练反应能力的游戏。游戏时，需要同时操作八个键。你驾驶的飞船在执行任务途中，突然陷入了敌人的方块阵。方块阵的周围布满了怪兽，它们可以沿方块阵四周任意纵横，并随时向你开炮。你现在除了发炮还击，以求尽量消灭怪兽外，还要利用方块阵中的方块与敌周旋。你的炮弹是有限的。当你发现阵中某处出现一闪一闪的四个亮点时，那就是弹药，你要设法迅速夺取它，以武装自己。

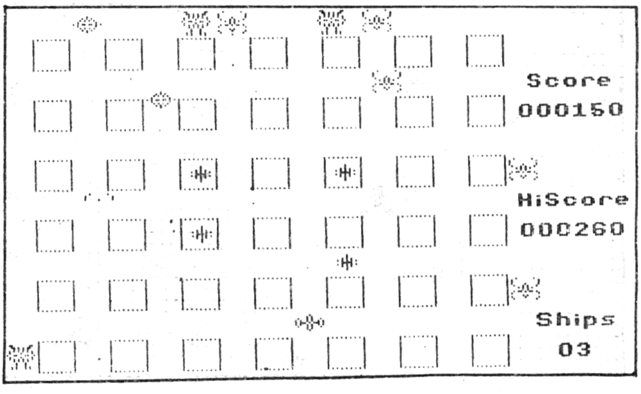


图 7　陷入方块阵的飞船

方块阵中的鲜花，你可以尽快将它摘下，这是对有功之臣的奖励。

游戏功能键：

任意键——开始。

CTRL+E——有声音。

CTRL+S——无声。

操作键：

I——飞船上行。

K——飞船下行。

J——飞船左行。

L——飞船右行。

E——向上开炮。

D——向下开炮。

S——向左开炮。

F——向右开炮。

空格键——停止。

游戏时注意：

①可以躲入上下通道，避免遭到左右袭击；也可以躲入左右通道，避免遭到上下袭击。在这种情况下，只需注意两个方向的来敌。

②夺取军火至关重要，否则，一旦“弹尽粮绝”，则只有处于“挨打”的地步了。

③若怪兽已经向你开炮，则除了躲避外，是无法阻止其炮弹的。

8. 世界大战 (ZHYX002-B3)

这是一个模拟导弹与反导弹战争的对抗性游戏。为了实现称霸地球的梦想，世界上总有那么一小撮战争狂人，妄图

发动一场新的世界大战。这种世界大战将是导弹对导弹的战争，当然也是正义最终战胜邪恶的战争。

某军事基地有 10 个军火库，10 个地对空导弹发射台保护着这些军火库（炮台分别标有 0～9 数字）。而敌人的空对地导弹力图摧毁这些军火库，你的任务就是拦截导弹，保护基地。

你控制的发射台可以发射地对空导弹，直接命中来犯目标，或在其近距离内引爆，使敌方导弹被销毁。你的导弹还可以寻找和靠近敌方导弹，以便尽快消灭它们。每个发射台只能库存五枚导弹，在没有及时得到补充之前，随着第五颗导弹的发射，发射台将随之消失。而你附近的军火库一旦被毁（被击中两次），你的发射台也就只好“望空兴叹”了。所以你要千方百计保住军火库，保住发射台。

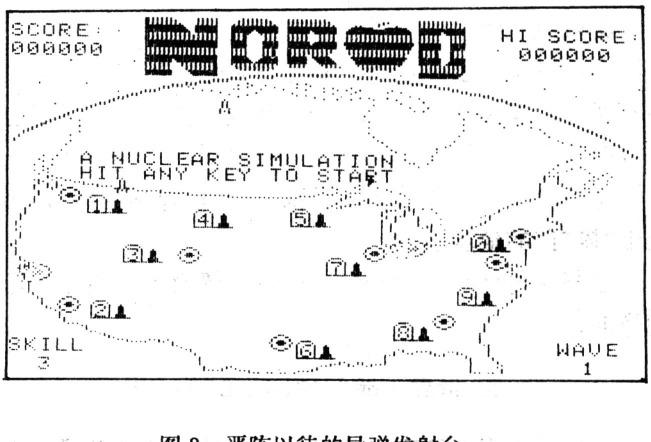


图 8 严阵以待的导弹发射台

整个军事基地，每次只允许同时发射两枚导弹，这就使

你的保卫任务更加艰巨了。

游戏功能键:

空格键——进入难度选择。1、2、3 表示低、中、高。

CTRL+P——暂停。

任意键——恢复。

CTRL+S——声音。

CTRL+X——中断游戏,重新开始。

操作键:

0～9——炮台发射。

空格键——引爆导弹。

←——导弹左移。

→——导弹右移。

游戏时注意:

①判断要准确,有的放矢。

②发射台编号从左至右与键盘数字键 1～0 一一对应,根据敌方导弹方向,要及时调整发射台的位置。

9. 战恶鹰 (ZHYX002-B4)

这是一个有趣的人与鹰的对抗游戏。在自然界中,任何生物(包括动物,植物和人)的毫无节制的繁殖,都会破坏自然界的生态平衡,从而带来一场危机或战争。

这个游戏表现的就是鹰类繁殖过快,过多。为了生存,不得不向人类发动攻击,以人为食。而人类为了自己的生存,也奋起自卫反击。这就爆发了一场人与恶鹰的战斗。

游戏开始,可以看到三对老鹰结了婚,生了蛋,又孵出了小鹰,然而无食可喂,看着嗷嗷待哺的小鹰,老鹰夫妇无

法，只得扑向人类。为了保护人类的安全，你将肩负起抗击恶魔的重任。如果你在恶魔的利爪下救出了人，就会受到奖赏。而人一旦被小鹰吃掉，小鹰就会长出翅膀，从而又加入到攻击人类的行列。当你的炮弹用完后，会有人给你送来，但这会受到鹰类的干扰，这就要靠你的智慧和眼明手快了。

愿你打赢这场捍卫人类生存的战争。

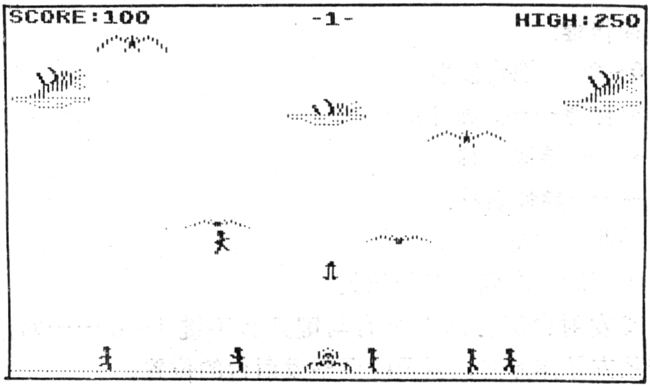


图 9　恶鹰开始向人类进攻了

游戏功能键：

任意键——进入控制选择。

K——键盘控制（兼开始键）。

J——游戏棒控制（兼开始键）。

CTRL+S——声音。

ESC——暂停。

任意键——恢复。

CTRL+R——中断游戏，重新开始。

操作键:

←——炮台左移。

→——炮台右移。

空格键——跳跃。

A——炮台射击。

游戏时注意:

①抢救被恶鹰抓住的人是很重要的，每救一人，都可加分。

②对于低空飞行的恶鹰，你可以使炮台跳起来躲避，但千万不可与恶鹰相撞。

10. 健忘的小猪（儿童记忆力训练）(ZHYX003-A)

这是一个开发儿童智力的游戏软件，最适合于学龄前儿童玩耍。

游戏调入后，屏幕上出现一幅可爱的小猪画面，同时伴随有一首悦耳的乐曲。随后小猪请小朋友选择六种图案中的一种，这六种图案分别是：图形、用品、动物、食物、花和脸形，图案分别对应的编号为1～6。你可以用数字键选择图案的编号，然后小猪又让你用数字键选择难度等级（等级分为1、2、3级，数字越大难度越高），以及记忆时间（分1～9种时间段，数字越大，图案在屏幕上停留的时间越长）。

当完成了上述选择之后，屏幕上出现了按你选定的图案和难度等级对应的有关图形，这时请小朋友集中注意力把每个图形以及与其对应的编号记住。稍候片刻图案消失，小猪从刚才显示过的图案中拿出一幅图形，要求你键入此图刚才

出现时对应的编号。若你第一次回答对了，小猪会非常高兴，并在屏幕下方记录一个点。若没有回答对，小猪会摇摇手，等待你再次回答，以后即使回答对了，也不再作记录。

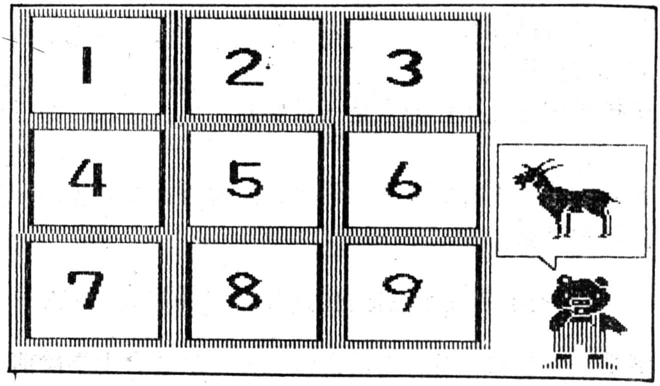


图 10.1　记住，这是山羊

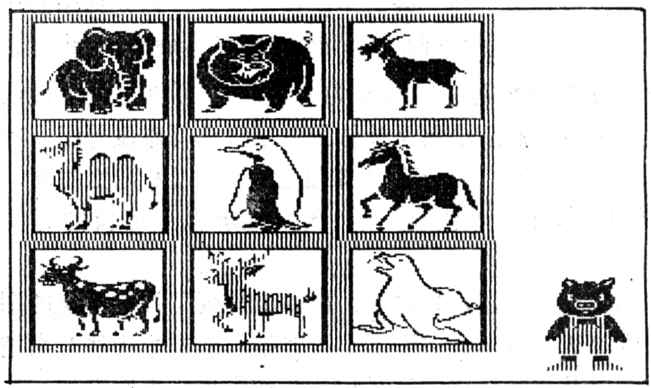


图 10.2　山羊在哪里？

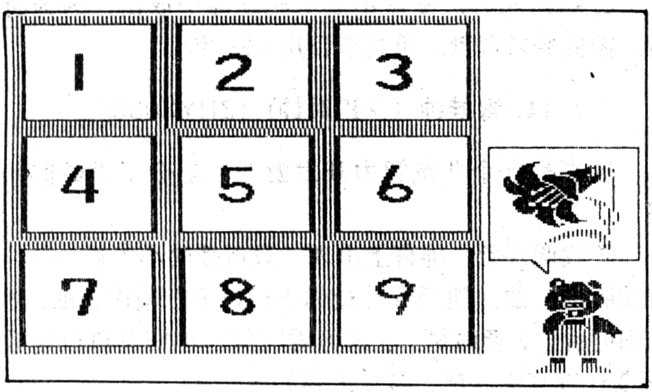


图 10.3　这是什么花?

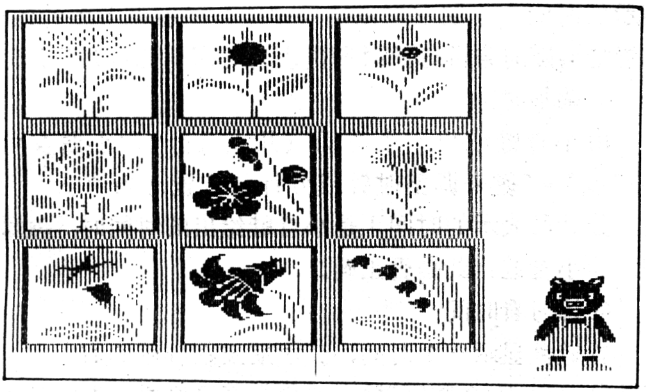


图 10.4　喇叭花在这里!

如果每个图形都是一次回答正确，小猪会手舞足蹈，并奏乐祝贺。

游戏时注意:

游戏调入后，磁盘不能从驱动器中取出，因为游戏运行，需要经常调盘。重选节目用 ESC 键。

11. 青蛙钟（认识时钟）(ZHYX003-B)

这也是一个儿童智力开发游戏，适合于学龄前儿童使用。

游戏调入后，屏幕上出现一只可爱的小青蛙，并伴随一首动听的乐曲。随后青蛙让你进行以下三项内容的选择：1.认识时钟；2.调时钟；3.练习看时间。小朋友可以用数字键 1～3 任选其中一项。各项内容如下：

①认识时钟

包括认识时针、分针以及时针与分针的关系和在钟面上表示的时间。小朋友可以用“←”或“→”键调节各针的位置，小青蛙会随时告诉你此时所代表的时间：几点几分。

②调整时钟

由小青蛙给出一个时间（几点几分），小朋友可以用“←”或“→”键来调整时针或分针的位置，当你认为调好的时、分针所表示的时间正是小青蛙给出的时间时，就敲空格键，让小青蛙判断是否正确。

③练习看时间

青蛙钟显示一个时间，让小朋友在屏幕的右上方填入几点几分（用 0～9 数字键），看你是否已经学会看时间了。

以上各项内容，当你回答正确时，小青蛙会高兴得跳起来。当回答错了时，小青蛙就会摔倒在地上，然后请你重新回答，直到回答正确为止。

游戏时注意：

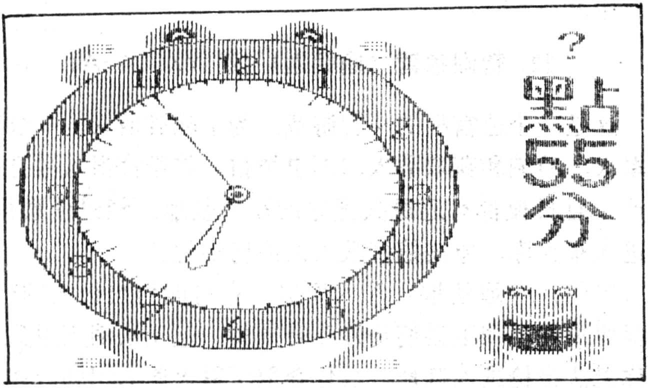


图 11.1　现在是几点？

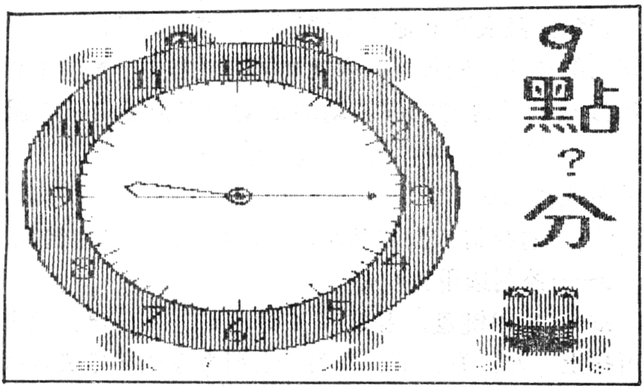


图 11.2　现在是 9 点过几分？

当用“←”或“→”键调节时、分针位置时，敲一下键分针对应只走一格（1 分钟）；压住键不放，则可连续走。重选

节目用 ESC 键。

12. 智闯敌营（偷钥匙）(ZHYX004-A)

这是一个迷宫型的斗智游戏。为了战胜敌人，夺取敌人的军火、粮饷和获取敌人的军事情报，你奉命潜入敌方戒备森严、且日夜都有巡逻兵把守的军事基地。经过侦察得知，欲进入军火库，急需搞到敌人的库房钥匙。

当然，夺取钥匙，深入库房，有可能付出极大的代价。这就要求你要和卫兵们巧妙斗智周旋，但无法消灭卫兵，因为你无法带枪进入基地。当你夺取了军火库的钥匙，并顺利打开军火库的大门后，即可武装自己（总分达 34 分)。这时，如果再碰到敌巡逻兵，就可毫不客气地干掉他们。“只有大量地消灭敌人，才能有效地保存自己”。祝你成功。

狡猾的敌人在基地内安置了许多可以转动的门，用以改变室内的布置，使人一入内就如同在迷宫中一般。但你却可以巧妙地利用这些能够转动的活动门来掩护自己，阻碍对方。

游戏功能键:

N——直接进入游戏演示，敲任意键进入控制选择。

J——控制选用游戏棒。

K——选用键盘。若敲入 K 键，则进入自定义状态，这时可按上、左、右、下、左射、右射顺序依次定义各键。然后敲 Y 键就进入游戏，敲 N 键则重新定义各键。若不需定义，则可依次敲 ESC 和 Y 键，直接进入游戏。

ESC——暂停。

CTRL+]——重新进入控制选择。

操作键:

I——战士上行。

M——战士下行。

J——战士左行。

K——战士右行。

Z——左射击。

X——右射击。

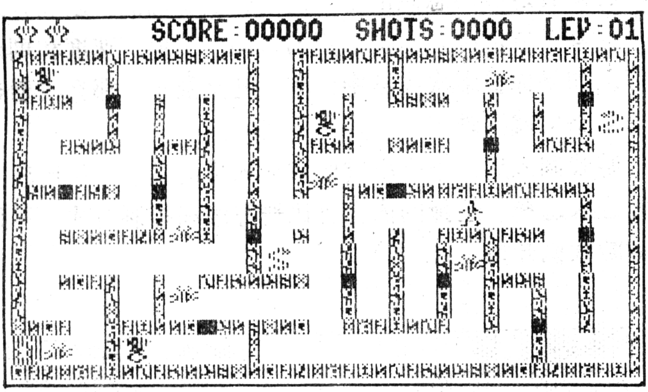


图 12 钥匙在哪里?

游戏时注意:

只有用长柄的钥匙才能开启库房大门。而有些库房大门需要先后用两把钥匙方能开启。

13. 汽车大奖赛(赛车)(ZHYX004-B)

这是一个模仿驾车比赛的游戏。如果你有高超的驾车本领,却不能参加国际大赛,这当然是再遗憾不过的了。今天

机会终于来了，请你参加一次驾车比赛，看谁能在最短的时间内安全地跑完全程。

看，起点的指示灯变为绿色，赛车自行起动。你可以控制赛车直行，向左或向右避让。比赛中有多种情况出现，如路面上有石头，前方的或后方开来的汽车。如果和它们相撞，轻则减速、熄火停车，重则翻车。如果赛车冲到路外绿油油的草地上，将要受罚。所以对比赛中各种意料不到的危险，必须有足够的思想准备，随时作出正确的判断和处理。

屏幕下方依次显示赛车用的时间、油料、速度和剩余距离等。如果你曾多次在途中停车，甚至翻车，那么，要夺取第一名恐怕就困难了。

游戏调入后，敲空格键要求输入你的姓名，然后敲回车键即进入选择，选择的内容有比赛等级和控制方式。再敲任意键游戏就开始了。

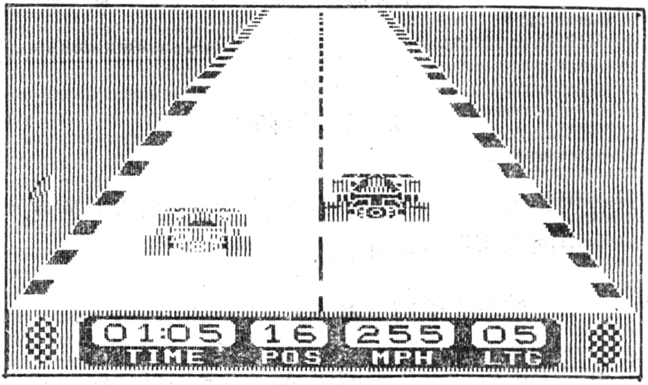


图 13.1　飞驰的赛车

游戏结束，可以看到你的总成绩，并询问你是否需要将此成绩存盘（回答 Y 或 N 后再敲空格键），显示历次成绩。敲任意键后又可重新选择。

游戏功能键:

A／B／C／D——选择比赛等级，由高到低依次为 A,B,C,D 四级。

K——键盘控制。

P——游戏操纵杆。

J——游戏棒控制（可以控制速度）。

任意键——调入游戏程序，并自动开始。

CTRL+R——中断游戏，重新开始。

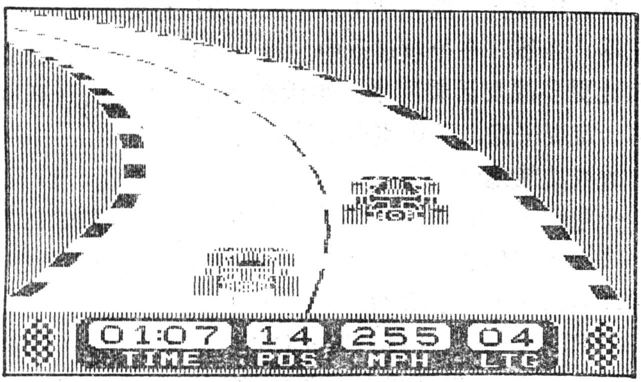


图 13.2　弯道慢行

操作键:

J——赛车向左避让。

K——赛车直行。

L——赛车向右避让。

游戏时注意：

避免赛车正面相撞。只要不是正面相撞，就不会翻车。

14. 直升飞机救人 (ZHYX005-A1)

这是一个模拟直升飞机冒险救人的游戏。现在请你驾驶武装直升飞机，深入敌后，将陷入虎口的几十名战友从敌人手里夺过来，并安全送回大本营。当你到达敌人基地时，战友们会从监牢里冲出来欢迎你，但是敌人的坦克和歼击机要攻击你，阻止你降落，所以你必须毫不留情地消灭敌人。当你已经满载着战友飞上了天，那么就尽量不要和敌机纠缠，而以迅速返航为重，当然在迫不得已时，还是要干掉敌机。

直升机每次只能容纳十六个人，所以你要不辞辛苦地多次往返。当然，在抢救过程中，难免会有伤亡，但我们应尽可能让更多战友活着回来。当满载战友的飞机回到基地时，降落一定要平稳，否则也会机毁人亡。

游戏功能键：

任意键——开始。

ESC——暂停。

CTRL+S——控制声音。

CTRL+V——游戏棒上下方向交换控制。

CTRL+A——游戏棒左右方向交换控制。

操作键：

本游戏用游戏棒操作。

游戏时注意：

起飞和降落靠推拉游戏棒控制，动作要柔和，尤其是降

落时，动作过猛，会机毁人亡。返回大本营时，必须在指挥楼左侧的停机坪上平稳降落后，战友们方能安全下机。

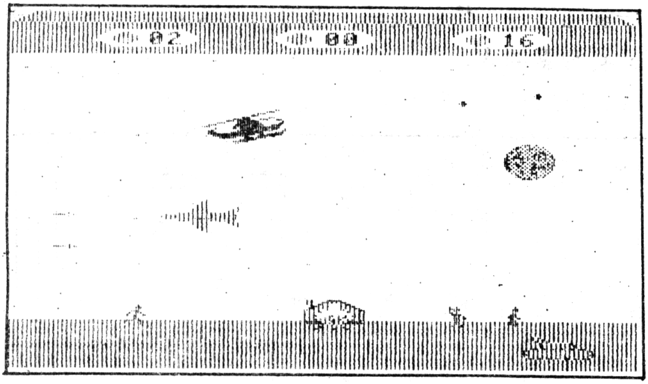


图 14　直升飞机冒险救人

15. 智取矿石（偷金子）(ZHYX005-A2)

这是一个对抗性的斗智游戏。一伙强盗霸占了森林附近的矿山和炼铁厂，强盗们日夜守候在矿石和炼铁炉旁，使开采出的铁矿石不能冶炼，炼好的钢锭不能运走。经过周密的研究，我们制定了夺取矿石，强行冶炼，巧妙运走的智取方案，这个“虎口夺羊”的重任，就落在了你的身上。

游戏开始了。你乘火车来到矿区，下车后就必须提高警惕，随时巧妙地与敌周旋，把一块块的矿石投入到炼铁炉中去。注意，每次只能搬一块，当你搬了八块矿石投入到炼铁炉后，接应的人就会将炼好的钢锭搬到火车上运走。在搬矿石时，如果被炼铁炉旁的守卫碰上，它就会又把矿石送回原

处，但不会伤害你。当然，这种守卫不是好心肠的人就是笨蛋。但是在整个过程中，千万不可碰上巡逻强盗。

铁矿被一车一车地拉走，这会引起强盗的警觉。他们会进一步加强巡逻，增加人马。当然，最后的胜利一定属于勇敢而又有智慧的人。

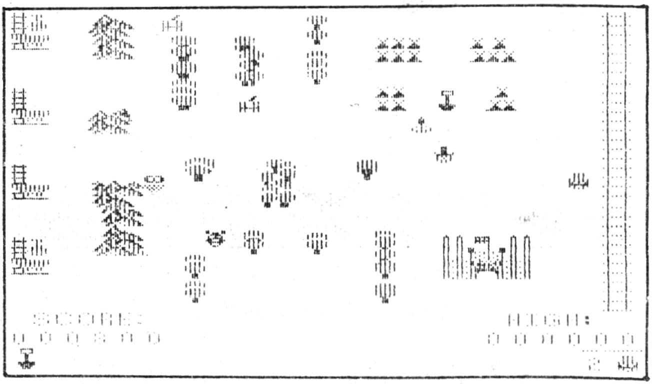


图 15　矿山冶炼忙

游戏功能键:

J——控制选用游戏棒兼开始。

K——控制选用键盘。敲 K 键进入键盘控制选择。若敲 A 键，可直接进入游戏。若敲 M 键，就进入定义键方式，按上、左、下、右顺序定义。定义完毕，敲 Y 键则进入游戏，敲 N 键则重新选择控制方式。

CTRL+S——声音。

ESC——暂停（按任意键恢复）。

操作键:

I——取矿者上移。

M——取矿者下移。

J——取矿者左移。

K——取矿者右移。

游戏时注意:

每次行动前，要先查看好矿石的位置，按最近路线运至炉上，每炉一块，重复一次，方能运走；火车运走炼好的钢锭后，计算机会给你一分钟的时间奖励，在此期间，可以尽量多地搬运矿石，以争取高分。

16. 刚果河（河中救险）(ZHYX005-A3)

这是模拟水上救险的冒险游戏。游戏一开始，展现在你眼前的就是一条波涛翻滚，恶龙出没的大河。在一次洪水泛滥之后，侥幸死里逃生的难民，爬上了河中的孤岛或河滩。这群衣食无着，饥寒交迫的难民迫切盼望有人去搭救他们。而达官贵人们的赛艇却象一条条恶龙，在大河中横冲直撞。抢救难民的重担落在了你的肩上。

你的救生艇不但要避开冲撞而来的达官贵人的赛艇，还要躲避不时在河中出现的河马和恶龙，同时还要防止撞到河中的孤岛和岩石。当发现难民时，要将船尽量靠近（但一定不能碰到）他们。难民上船后，要尽快将其送进港口抢救，否则你将和难民一起受难。为了抢救尽可能多的难民，有三艘救生艇供你使用。当救出若干人后，还可以增加一艘救生艇。

游戏功能键:

J——选用游戏棒控制（兼开始）。

K——选用键盘。

当敲入 K 键后，进入键盘控制选择：

A——使用游戏先定好的操作键，游戏也就开始了。

M——允许自己重新定义操作键。按上、左、下、右顺序定义各键。定义完毕敲 Y 键游戏开始，敲 N 键可以重新定义各操作键。

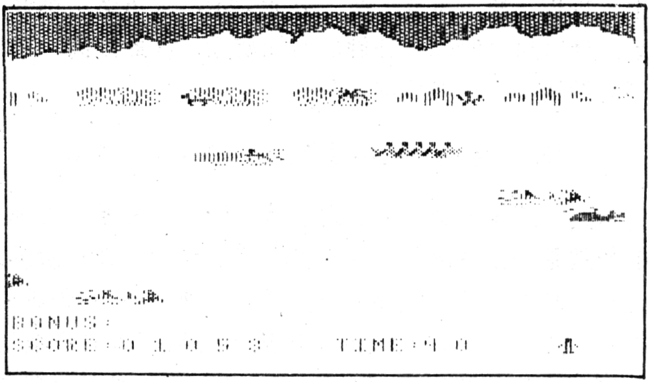


图 16 河中救人

操作键：

I——救生艇上移（包括进港）。

M——救生艇下移。

J——救生艇前进。

K——救生艇后退。

注意：

救生艇进港口和避让岛屿时，要注意提前量。避让河中各障碍物时，要注意彼此间的距离。

17. 海空大战 (ZHYX005-B)

这是一个模拟海上舰艇与空中飞机对抗的游戏。一艘正在自己领海内执行任务的战舰，突然遭到一群不明国籍的战斗机和直升机的袭击，面对强敌的侵犯，只好自卫还击。海面上波涛汹涌，战舰颠簸起伏，给射击造成很大的困难。而敌机不仅可以投弹、射击、投放水雷，甚至还可以利用飞机本身俯冲下来，企图与你同归于尽。

你的战舰上配备了性能优良的高炮和足够的炮弹，为了祖国的尊严，务必全歼来犯之敌。对于海面上飘浮的水雷，只有利用波峰来躲避它。

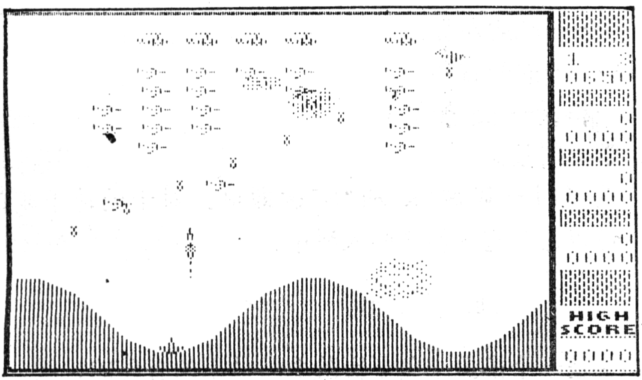


图 17 战舰斗群机

游戏功能键:

空格键——进入选择，选择内容是:

1～4——选择游戏人数。

5 或 6 或 7——级别选择，依次分为初级、高级和特级。

X——游戏操纵杆控制 0 号（中华学习机一般不用）。

Y——游戏操纵杆控制 1 号（中华学习机一般不用）。

Z——游戏棒控制。

K——键盘控制。

D——演示。

S——进入游戏。

ESC——暂停。

CTRL+S——声音。

CTRL+R——中断游戏，重新选择。

操作键：

←——战舰左移。

→——战舰右移。

空格键——战舰射击。

游戏时注意：

选择时一般敲“K”和“S”键即可。对于俯冲下来的敌机，可以避开它，使之坠入海中。

18. 小兔历险 (ZHYX006-A)

这是一个模拟小兔子历险取得仙果的有趣的游戏。众所周知，小兔子在动物世界可以说是弱小者。为了避免各种凶禽猛兽的伤害，小兔子只好整天躲在黑暗的洞穴里，打发着无聊的时光。

突然从对面山上传来一个喜讯，小松鼠得到一个仙胡萝卜。据说吃了它，就会变得力大无穷。小松鼠想把这个仙胡

萝卜送给小兔子，而小兔子和小松鼠隔山相望。为了到小松鼠那里取得仙胡萝卜，从而使自己变成大力士，小兔子开始了它的惊险历程。

一群凶禽猛兽也偷听到了这个消息，它们当然不愿意昔日弱小的小兔子成为未来的大力士。于是在两山之间组成几道巡逻封锁线，由秃鹫、猫头鹰、熊、狼、虎、蛇等昼夜不停地巡察着。小兔子要想经过这几道封锁线，唯一的办法是利用这些凶禽猛兽彼此之间的空隙逐步跳过去。在跳的时候，不要跳在猛兽身上，也不能触碰封锁线的栏杆，否则，惊动了巡逻的猛兽，就只有葬身兽腹了。当小兔子越过封锁线，来到小松鼠的洞口时，必须对准胡萝卜跳过去，才能吃到胡萝卜。现在，小兔子终于如愿以偿，浑身是劲，不仅不怕猛兽，而且还可以干掉这些坏蛋。

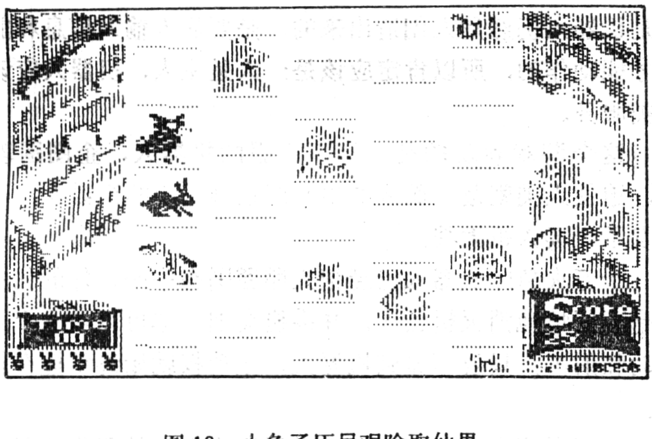


图 18　小兔子历尽艰险取仙果

小兔子又要经过封锁线回家了。现在它可以直接跳到猛

兽身上，把猛兽干掉，也可以从空隙里跳回去，但仍然不可碰触封锁线上的栏杆。

游戏功能键：

P——键盘或游戏棒控制转换。

ESC——暂停。

操作键：

←——小兔子左跳（后退或回家）。

→——小兔子右跳（前进）。

19. 人机大战（围歼）(ZHYX006-B)

这是一个训练应变能力的人与机器人的对抗性游戏。曾经有人断言，未来的世界是机器人的世界，人将变为机器人的奴隶。理由不外是机器人比人坚固，比人机智灵活，分析和处理问题比人迅速准确等等。但却忘了最重要的一点，那就是机器人仍然是人创造出来的，是要靠人输入信息和能源后才能动作的，所以肯定应该是：人是主人，机器人应该为人类服务。

这个游戏表现的是一群不驯服的机器人，企图围攻人类，迫使人类就范。而人类要制服这群反叛的机器人，于是爆发了一场人机大战。

十万火急！机器人已经把人团团围在中间。你的任务就是毫不留情地消灭机器人，并乘机突围。你可以向八个方向移动和射击，只要不碰到机器人，主动权就始终掌握在你手里。

能否说明人类仍然是未来世界的主人，就看你的了。

游戏功能键：

游戏调入后自动进入说明、演示和控制键显示。

空格键——进入控制选择：

1——游戏棒控制。

2——键盘控制。

3——游戏操纵杆控制。

4——游戏棒和键盘控制（供两人同时玩要）。

CTRL+S——声音。

ESC——暂停。

CTRL+Q——中断游戏，重新开始。

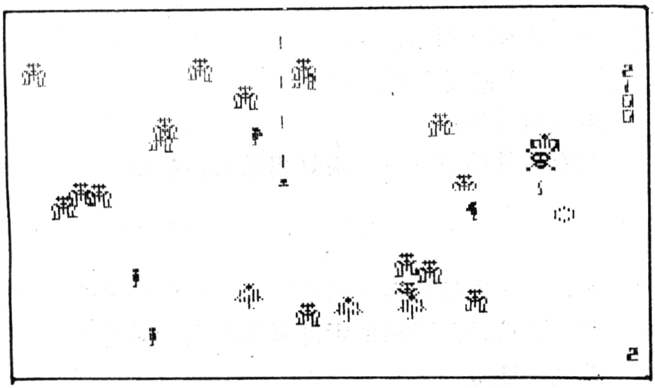


图 19　不驯服的机器人

操作键：

Q——人向左上移动。

W——人向上移动。

E——人向右上移动。

A——人向左移动。

D——人向右移动。

Z——人向左下移动。

X——人向下移动。

C——人向右下移动。

I——人向左上射击。

O——人向上射击。

P——人向右上射击。

K——人向左射击。

;——人向右射击。

,——人向左下射击。

.——人向下射击。

/——人向右下射击。

游戏时注意:

在有条件的情况下，最好用游戏棒控制。

20. 打飞鸟 (ZHYX007-A)

这是一个模拟地对空的游戏。游戏内容说的是地面导弹发射台与成群结队而来的天外来客之间的对抗战。

游戏功能键:

空格键——进入选择或开始。

S——声音，敲一下无声，再敲一下有声。

1 或 2——选择游戏人数。

J——游戏棒控制。

K——键盘控制。

选择完毕，敲空格键进入游戏。

ESC——暂停。

CTRL+O——游戏中途退回选择。

CTRL+Q——中断游戏，重新开始。

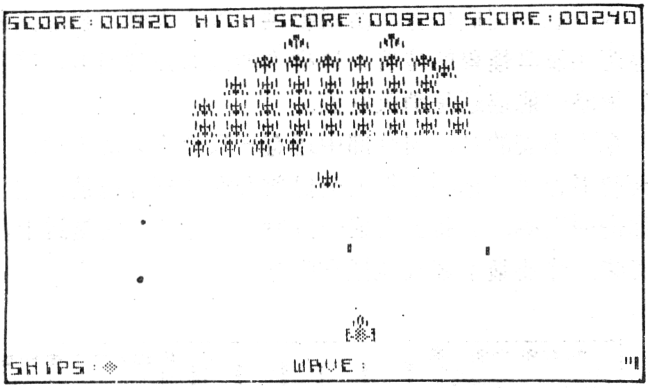


图 20　不寻常的天外来客

操作键:

←——炮台左移。

→——炮台右移。

任意键——炮台停止发射。

空格键——炮台发射。

21. 滑稽人　(ZHYX007-B)

这是一个机器人冒险的游戏。你现在扮演的是一个可以借助背上的火箭助推器升空的滑稽机器人，奉命深入到敌人司令部完成特殊任务。在四层楼的司令部内，可以利用各层之间的通道自由上下，还可以借助火箭助推器升空，以战胜各层巡逻兵等的围追堵截，必要时也可以开枪消灭它们。你

的任务是寻找拿汽球的女士，并要想法俘获她，以获得重要情报；除此之外，还要寻找敌人新研制的一种机器怪兽，并劫走它，以粉碎敌人的阴谋。

为了胜利完成任务，游戏提供了整个大楼中机器人和敌方巡逻兵及其怪兽的位置。这样你能及时发现对方，确定采取的策略：躲避还是消灭它们。

令人不安的是，司令部中还有一只会吃人的天鹅，为此在天鹅逼近时，你必须靠火箭提前升空，再开枪消灭它。如果你击中天鹅，它就会变成一只喷香的烤鹅。这是送上门来的美味，你要毫不客气地把它吃掉。

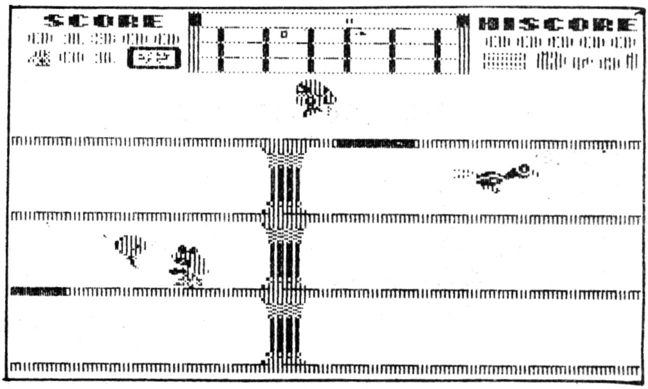


图 21　女士在哪里？

游戏功能键：

任意键——游戏开始。

CTRL+J——游戏棒控制。

CTRL+K——键盘控制。

ESC——暂停（敲任意键恢复）。

CTRL+S——控制声音。

CTRL+R——中断，重新开始。

操作键:

←——机器人左移。

→——机器人右移。

A——机器人升空（跳上）。

Z——机器人跳下。

空格键——机器人开枪。

游戏时注意:

①随时注意大楼敌我双方的位置。掌握机器人的当前处境，以便及时采取措施。

②机器人的位置最好选择在楼层间的通道上，以便随时上下躲避。

③天鹅出现时，应提早升空，否则，你会措手不及。

22. 蛇妖（蛇吃豆）（ZHYX008-A1）

这是一个训练反应能力的游戏。一条饥饿的蛇被关入密室，它只能靠密室内出现的“豆”维持生命。然而，每吃掉一颗“豆”，蛇的身体就会变长一些。身体越长的蛇，在密室中巡回曲折地移动就越困难。蛇只能在密室中游动，若碰到密室的墙壁，就会撞死，如果扭头咬住自己的身体也会死掉。要求游戏者控制蛇在密室中上下左右移动，不仅要吃掉“豆”，而且还要避开射入密室的飞弹，当飞弹打中蛇头时，蛇也会死掉。

看来，维持一条蛇的生命，并使它不断长大，也是很困

难的。如果你能够使蛇吃到足够多的"豆"，那么密室会打开一道小门让蛇逃生。

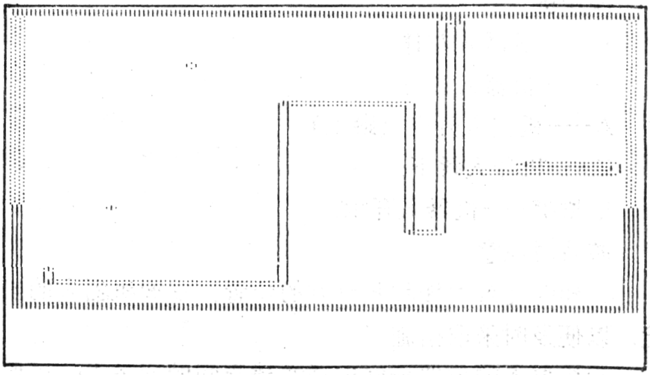


图 22　密室中的蛇

游戏功能键:

游戏调入后，自动进入演示。

空格键——进入选择或开始。

0～2——选择飞弹个数兼开始。

ESC——暂停。

CTRL+S——声音。

空格键——游戏结束，重新开始或选择。

操作键:

I——蛇向上移动。

M——蛇向下移动。

J——蛇向左移动。

K——蛇向右移动。

游戏时注意:

①只有当蛇的前进方向与“豆”处在同一条直线上时，才可能吃到“豆”，故目测方向很重要。

②尽量不要连续转向。因为沿同一个方向连续转三次，则很可能误伤自己。

23. 小猪射狼 (ZHYX008—A2)

这是一个模拟弱小动物和凶猛动物对抗的游戏。我们知道，狼遇到小猪，肯定要想办法吃掉它，而小猪当然要千方百计地保护自己，于是小猪拿起了武器，发生了这场自卫战争。

小猪坐在一只悬挂在山崖上的吊篮中，手持弓箭，吊篮的位置可以提升和下放。狼群不断地从对面山崖上乘汽球跳下，它们发现了吊篮中的小猪，就用飞弹来袭击小猪。小猪可以用箭射掉飞弹，或者靠吊篮上下躲避。小猪的箭要想法射穿恶狼乘坐的汽球，使狼群坠崖而死，而不能射在狼的身上，因为狼的皮毛太厚，以致弓箭毫无作用。

当落地的狼冲入小猪藏身之地并爬上各层楼梯时，小猪的安全就没有保障了。狡猾的狼群发现从崖上下来并无成功的希望时，它们会乘汽球从下面往上升，并利用悬崖上的一块大石头，当崖上聚集了七只狼时，它们的重量就足以推下大石头将小猪打死。

在吊篮上方的石洞中，不时会出现一支飞梭形的武器，当小猪得到后，可以用它来同时对付几只狼，因为这种武器能够自动跟踪追击。

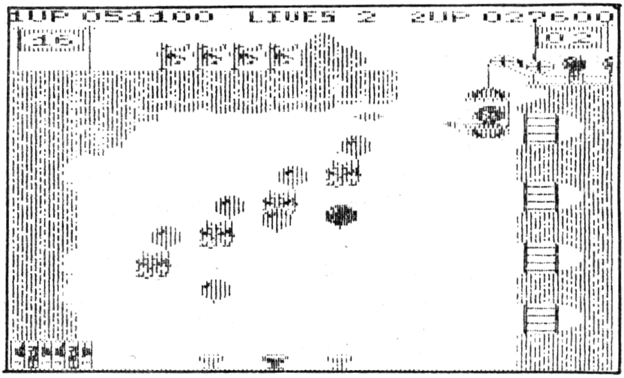


图 23.1 严阵以待

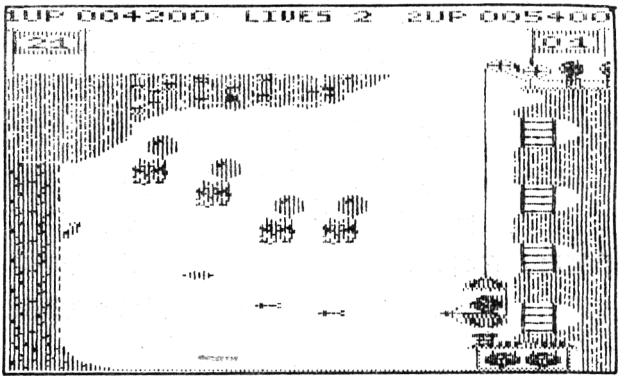


图 23.2 射箭自卫

游戏功能键:

游戏调入后自动进入演示。

任意键——开始。

S——声音。

ESC——暂停。

操作键:

A——小猪上升。

Z——小猪下移。

空格键——小猪射箭。

游戏时注意:

由于汽球落下（或升空）的速度没有吊篮上下的速度快，所以可以连续放箭跟踪攻击狼群。

24. 外星之战（飞机打猎）(ZHYX008-A3)

这是一个模拟地球人利用飞机与天外来客作战的游戏。一批由天外来客聚集形成的怪物有飞人、飞鹰和飞熊等。它们来到地球上，不与地球人和平共处，而是将地球人掠去。这种罪恶的行径激怒了人类，地球人派出装有激光炮的战机，准备给入侵地球的不速之客以迎头痛击。三个怪物狼狈为奸，一个抓人，一个掩护，一个发射飞弹。你驾驶的战机既要救人，又要和怪物战斗，其紧张和惊险可想而知。

为了及时掌握敌情，飞机上配备了雷达装置，在屏幕上可以清楚地看到我机和敌方的相对位置，便于及时采取对策和措施。

熊发出的飞弹十分厉害，不但可以跟踪你的战机，而且你的激光炮对飞弹也无可奈何，只有靠机动灵活的躲避。在救人时，必须干掉抓住地球人的飞人怪物。如果双方混战

中，你误伤了地球人，则要扣分。

你的飞机也可以升入太空。这时你将看到若干外星人的飞船，在这些飞船面前，你将丧失还击的能力。能否重返地球，就看你的本事了。

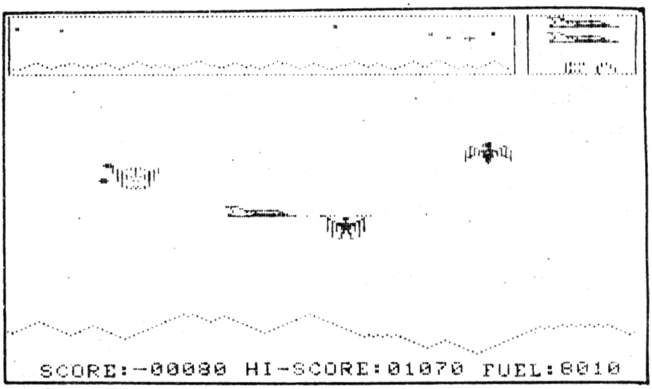


图 24　飞人、飞鹰和飞熊

游戏功能键:

游戏调入后自动进入演示。

任意键——游戏开始。

CTRL+S——声音。

ESC——暂停。

CTRL+R——中断游戏，重新开始。

操作键:

←——飞机左飞。

→——飞机右飞。

A——飞机升空。

Z——飞机下降。

B——飞机升入太空。

空格键——飞机发炮。

游戏时注意:

①聚集成形的怪物，有时会突然出现在你的战机附近，往往使你措手不及。实际上它的出现是有先兆的：若干条细线向某点集结，并伴有声响。

②会跟踪飞机的飞弹，因不能后退，故可以用超低空或超高空飞行来躲避。

25. 打飞球 (ZHYX008-B1)

这是一个地对空的对抗游戏。一架超级飞碟进入地球上空，撒下了一道天网，然后派出无数个球形飞行器向地球人展开了进攻，妄图称霸地球。只见天空群球乱舞，并且不时有火箭攻击地球人的导弹基地。

地球面临着巨大的威胁。在这危难之际，导弹发射台担负起拦截飞行器，保护地球安宁的任务，这就爆发了一场地对空的战斗。现在你就是导弹发射台的司令。你可以控制发射台左右移动，躲避飞行器的袭击，并寻机开火击毁飞行器。为防止外星人探测到我导弹发射台的位置，发射台未发射导弹时是隐蔽起来的，只有开始执行任务时才会出现。

地球上人类的安全就全靠你了。希望你利用手中的有力武器，给来犯之敌以狠狠的打击，不辜负人类的期望。

游戏功能键:

游戏调入后自动进入选择:

K——键盘控制（兼开始键）。

P——游戏棒控制（兼开始键）。

ESC——暂停。

CTRL+K——用于键盘和游戏棒之间的控制转换。

CTRL+R——中途退出，重新开始。

Q——退出游戏，进入 BASIC 状态。

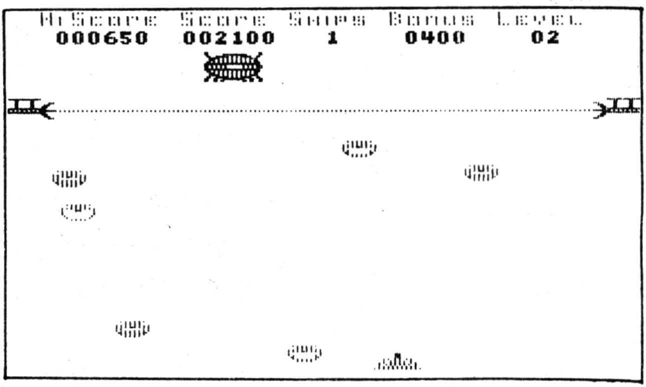


图 25　飞碟撒下天网

操作键:

←——发射台左移。

→——发射台右移。

空格键——发射台原地停止。

A——出炮及发射。

26. 撞金砖 (ZHYX008-B2)

这是一个训练反应能力的游戏。游戏开始，在屏幕右侧出现一堵彩色砖墙。左边有一个可以来回弹跳撞击的小钢球。小钢球又被一个可以上下移动的球板撞击，使球能够高速度地撞击彩墙，从而将砖头一块一块地撞下来。你的任务就是操纵球板，在适当的位置把钢球打回去（类似于打乒乓球），如果小球碰到左墙，即损失一球，你每次可以有 5 个钢球。

球板的长度越短，游戏的难度就越大，而且球板的位置必须在球弹向左侧那一瞬间才可确定，这就要看你的反应快慢和操作的敏捷程度了。

这个游戏的背景，小球、球板及砖块的颜色有十五种，可用 A～O 的十五个字母来选择。

游戏功能键:

游戏调入后自动进入控制选择:

P——选用游戏棒控制。

K——选用键盘控制。敲 K 键后，可以看使用说明 I，再敲回车键可看使用说明Ⅱ，然后敲回车键进入游戏选择(选择见下述)。

进入游戏选择，屏幕下面出现十五个色块，对应字母 A—O。这时可以用←键来选择改变颜色的内容，依次为背景、小球、球板、单数砖和双数砖（白色长方形光标内），颜色的改变用敲对应的 A—O 的字母实现。颜色选择完毕，敲回车键，进入难度选择。难度选择就是改变球板长度。长度由短到长，依次对应为 1 到 9 的数字，敲对应数字键和回

车键后，进入游戏准备。

空格键——开始或重新开始（进入游戏选择）。

ESC——游戏结束（还想重玩，敲入字母 Y；若退出则敲字母 N）。

操作键：

←——球板下移。

→——球板上移。

空格键——球板原地停止。

27. 搭积木 （ZHYX008-B3）

这是一个在屏幕上搭积木的游戏。搭积木，现在的小孩可能都玩过。用几块不同形状的木块，看谁搭的图形最好，搭得最高。而在计算机上搭积木，则又是另一番风味。

一个杂技演员，要到舞台天幕上去表演，没有梯子，怎么办?现在只有几条堆满不同几何形状木块的通道。你可以根据需要取用通道内的木块，将其送往弹升器，以构造一架云梯。木块在弹升器上的位置可以随意调整。当你认为合适后，就命令弹升器将木块送往指定地点，如此反复，由木块搭起的“云梯”会越来越高。云梯的形状不一定是梯子形，只要它不倒就行，当云梯达到指定的最高位置时，杂技演员就可以从云梯上灵巧地攀上天幕。若稍有大意，云梯就会因重心不稳而倒塌，从而使你前功尽弃。

当然，可以随心所欲地将木块搭成任何形状，也可以将有限的场地，用形状各异的木块填满，不留空隙。这看起来容易，可做起来却很难，它比搭云梯更困难，不信就试一试。

随着你的成功，木块的形状会变得更复杂，相应地搭积木的重心也就更不容易掌握了。祝你能顺利地攀上天幕。

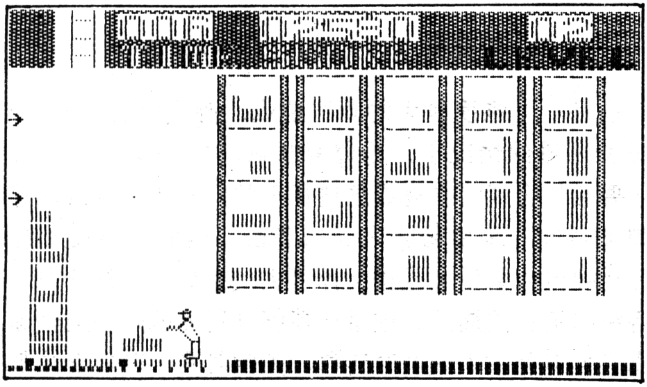


图 27　演员正在搭云梯

游戏功能键：

任意键——开始。

S——声音。

ESC——看使用说明。

操作键：

←——演员左移（选择积木或运送积木）。

→——演员右移（调整放积木的位置）。

空格键——取积木或放积木。

回车键——弹升器工作。

游戏时注意：

①游戏前，最好先看一下系统的演示。游戏调入后，可

直接进入演示状态。

②在弹升器和堆放地点间均用各种颜色作成位置标记，标记之间一一对应，这可以为你确定积木的摆放位置提供方便。

28. 机灵鬼（巧工匠）(ZHYX009-A1)

这是一个难度较大的斗智游戏。游戏中的这位巧工匠，在极其困难的情况下，为修复被破坏的桥梁，要获取原材料，要冶炼金属。在完成这些任务的同时还要克服种种难以想象的危险：他要防止飞弹的袭击，他要躲避敌人的巡逻兵，他要当心从桥上或楼上摔下去。在敌人的营垒中，还要与各种暗道机关周旋。他唯一能够利用的就是各类电梯，可以靠它们躲避敌人或及时转移，关键时刻，若能设法落在地面的弹板上，则会产生出乎意料的效果。

这个游戏共有三局。第一局要求将每层桥梁的断裂处，用备用件修复，再用铆钉枪（一个旋转的倒锥体）将其铆固。第二局要求将放在各层桥梁上的原料包取走。当取完全部原料包后，最上面一块吸盘可以将你安全运走。第三局要求将各层的矿石取来，投入到最下面的两个冶炼炉中，当矿石全部取完，并已冶炼，则游戏结束。

游戏功能键：

当游戏调入后，稍候便进入演示状态，分别显示三局的场面。敲空格键就开始进入游戏。

空格键——开始。

CTRL+S——声音。

CTRL+C——自定义键，依左、右、上、下、跳、释放

(铆钉枪）顺序定义，敲任意键退出。

CTRL+R——中断游戏，重新开始。

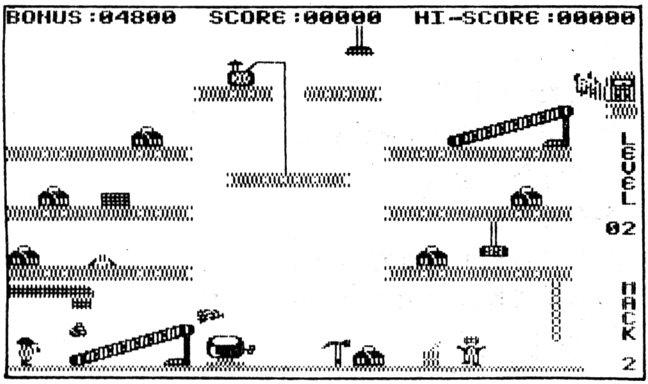


图 28.1　巧工匠修复断桥梁

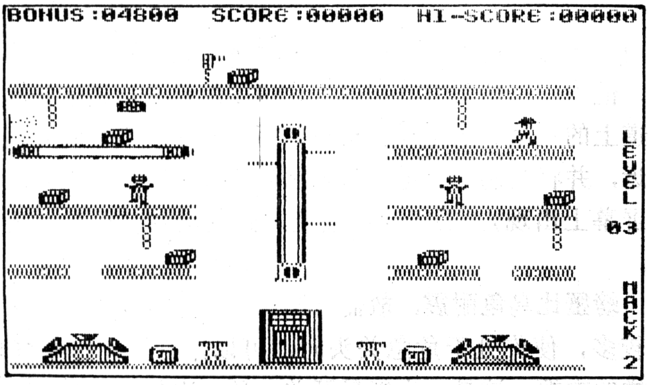


图 28.2　排除干扰

操作键:

←——左移。

→——右移。

A——上移。

Z——下移。

空格键——跳跃。

回车键——释放(铆钉枪)。

敲其它任意键就停止。

游戏时注意:

①与各种机关周旋时,要掌握好避让时机。

②利用弹板和电梯,可以作出人意料的转移。

29. 顶乌龟(跳人)(ZHYX009-A2)

这是一个有趣的人和水生动物的对抗游戏。在通入河床的管道中,不断地爬出乌龟、螃蟹等水生动物,它们可以在三层通道中任意爬行。面对如此美味,小小跳人馋涎欲滴。然而要捉住这些水生动物,谈何容易,因为跳人手无缚鸡之力,但唯有头特别坚硬和有力,可以跳起来把通道顶起,使通道上的乌龟等水生动物被顶翻而致昏迷。于是跳人可乘机逼近,并将其踢下通道,落入预先设置的网内(河和网均未在屏幕上出现),若不及时踢落,这些动物过一会儿还会苏醒。

螃蟹比乌龟耐震,故需顶两次才能将其顶翻。当水生动物较多,使你处于危急关头时,可以用头去顶标有“PON”字样的方框。这是一个能量开关,顶一次相当于把全部通道同时顶动,从而使通道上的动物一起受到袭击。但是,这种

办法只能用三次，救急可以，不到紧急关头最好不用。

在跳人和水生动物的对抗中，跳人有时还要受到大、小旋风的威胁，必须及时地避让。

这个游戏可以一个人或者两个人玩。当两个人玩时，若能巧妙配合，往往可以取得较好的成绩。本游戏一共有二十四局，可以一局一局顺序玩下去，也可以选择其中任意一局来玩。

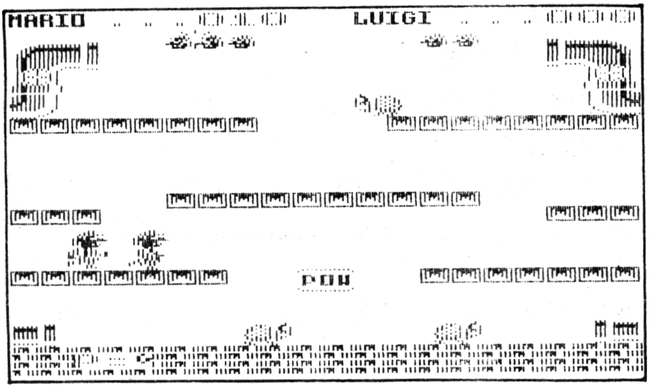


图 29 正在爬行的乌龟

游戏功能键：

游戏调入后，敲空格键进入选择，选择内容如下：

1 或 2——游戏人数选择。

K 或 J——选用键盘或游戏棒控制。当一个人玩时，可选择控制方式；当两个人玩时，一个人用键盘控制，另一个则用游戏棒控制。

C——重新自定义键（按左、右、跳顺序定义）。

S——声音有／无（用 ON／OFF 表示）。

←——往前选某一局。

→——往后选某一局。

空格键——游戏开始。

CTRL+Q——重新开始。

CTRL+O——重新选择。

CTRL+S——游戏中控制声音。

操作键：

←——跳人左移。

→——跳人右移。

空格键——跳人起跳（包括跳顶或跳上）。

游戏时注意：

①当一个人玩时，可以采取以逸待劳的方法，守在最下面的通道上，这里上下自如，又紧靠能量开关，取胜把握较大。

②当两个人玩时，可以一人上，一人下，上面的人与各种对手周旋，漏网者由下面的人对付。

③跳人可以从屏幕左端进去，又从右端出来；反之亦然。此举既可躲避对方，又可实施实然袭击。

30. 台球 （ZHYX009-B）

这是一个模拟台球比赛的娱乐性游戏。台球，作为一项高雅的娱乐活动，近几年来才被我国人民普遍接受。然而，与一些简单的活动相比，台球受到空间、时间以及经济条件的限制，对一般人来讲，还很难问津。而在计算机上打台球，更是一件新鲜事。这对于整天忙于学习、工作的人们来

讲，也是一种娱乐方式。

要想真正打好台球，还得有一定的几何和物理知识。在击球时，除要掌握好方向外，还必须考虑击球的部位、速度及不同桌面的摩擦力等等。

计算机台球可以一个人玩，也可以几个人同时玩。可以用标准的打法，也可以用非标准的打法，这完全取决于你自己的兴趣和意愿。

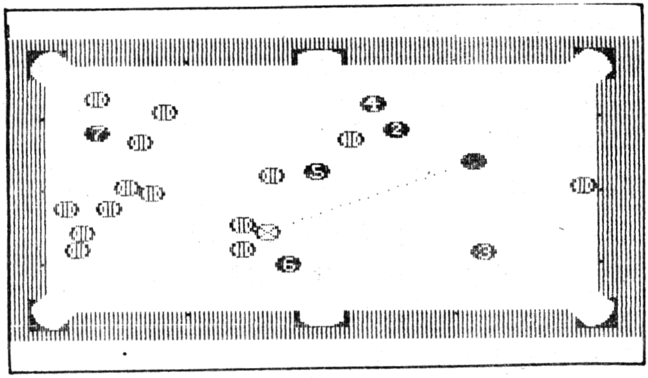


图 30　台球

游戏调入内存后，首先出现的是台桌，然后询问参加玩耍的人数(1～4)及姓名（若此时敲入 D 键，则进入演示；敲 ESC 则返回），我们必须给以回答后敲回车。再确定打法(1～5 种)，这时在台桌上出现按选定打法设置的台球，由你确定主球的位置。敲空格键即可进入游戏。这时在主球附近出现一个方向模拟球，主球与此球的联线方向即为击球方向，模拟球的位置（即击球方向）、击球速度和击球部位可

随意调节。最后敲 S 键，就可尝试一下打台球的滋味了。

游戏功能键:

空格键——开始。

U,D，←，→——设定主球位置。

←，→——调整击球方向。

A,←，→——调整击球速度和击球部位。敲空格键后，用←或→可调整击球速度、击球部位。若不调整，在确定击球方向后敲 S 即可。

ESC——游戏或提示。

A——击球方向粗调或细调（默认为粗调，与←和→键配合使用）。

B+Y——重新开始。

B+N——维持。

F+1～5——确定摩擦力大小（默认为 3)。

M+1～5——击球后滚动时间（默认为 3)。

N+Y 或 N——是否换人。

R——击球作废。

T——暂停。

操作键:

S——击球。

←，→键，配合 A 键——调整方向。

游戏时注意:

必须按选定打法的对应规则进行。五种打法是:

①特技打法；②标准打法；③碰撞打法；④空桌打法；⑤三球打法。

31. 神奇赛车（飞车换旗）(ZHYX010–A)

这是一个新颖的赛车游戏。一般赛车是在宽阔的公路或跑道上，避开各种障碍物，以最先到达终点为胜利。这个游戏却不然，它是在曲折的、且有多个交叉路口的公路上，由赛车将插在不同位置上的十面彩旗逐一取下，换上白旗。十面彩旗换完，游戏就可进入下一局。

赛车在行驶过程中，必须避开从各个方向来的汽车。避开的方法，除利用叉道外，还可以控制赛车飞越迎面而来的汽车。飞越时，若落在对方汽车上，则对方汽车就会被击毁，而赛车照常行驶。但不论是行驶还是飞越，都不得冲出公路，撞进草地。否则赛车就会损坏。

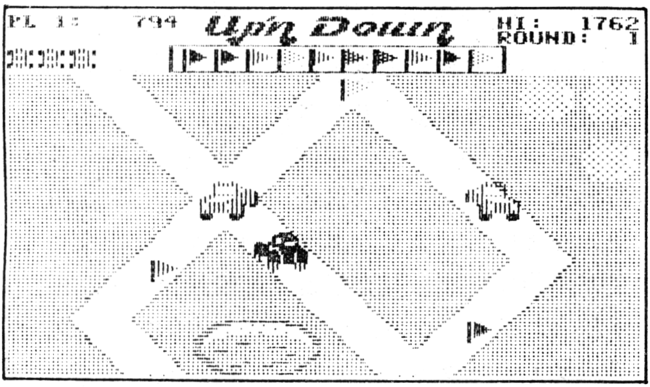


图 31　飞车换旗

由于道路曲折，且为了寻找彩旗，赛车需不断地前进、倒退或转向，故车速一般不能太快。如果使用彩色显示器，

则可看到彩旗在公路上的位置。

游戏功能键:

游戏调入后，响起一阵类似警车的呼啸声，敲任意键，即正式调入游戏。

ESC——暂停。

操作键:

这是一个用游戏棒控制的游戏。游戏棒控制赛车进退和转向。按钮控制赛车飞越。

游戏时注意:

赛车前进时，欲使其后退，要减速掉头，转向也是如此，所以要注意时机和操纵时的提前量。飞越汽车只宜在直道上进行，万万不可在拐弯处飞越，否则很容易冲出公路。

32. 基地保卫战 (ZHYX010-B)

这是一个模拟外星人袭击地球人的对抗性游戏。外星人凭借先进的武器对地球人发动袭击，而地球人则采用遥控导弹和激光炮进行反击。我们相信，地球人为保卫自己的生存而进行的正义战争，必将取得最后的胜利。

敌人的飞船带有微型炸弹和轻型飞碟。它们企图冲破基地上空厚厚的保护层。我方炮台发射的遥控导弹，可以在空中击落敌飞行器。对于降落在基地房顶上的敌人，可用激光炮来消灭它们。这些敌人，实际上是敌飞船上空投下来的机器人炸弹。

如果敌人炸穿我方的双层保护套，或敌飞船降落在基地平台上，我方基地就无法保全了。

游戏开始后，由屏幕正中降下一艘加油飞船，为基地提

供足够的燃料，飞船离去，战斗即开始。

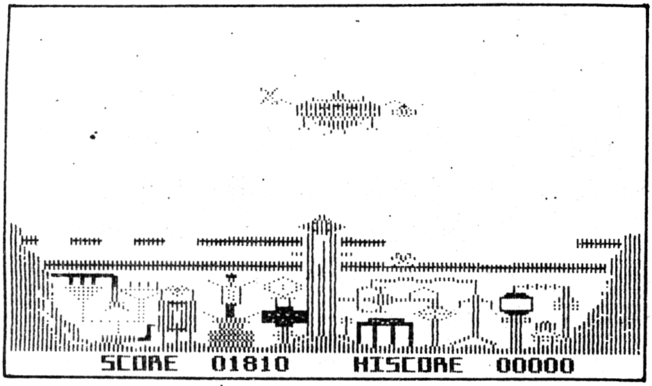


图 32　基地保卫战

游戏功能键:

K——键盘控制兼开始。

J——游戏棒控制兼开始。

ESC——暂停。

操作键:

Z——发射导弹。

←——改变导弹攻击方向：左转。

→——改变导弹攻击方向：右转。

空格键——发射激光炮。

游戏时注意:

①导弹在空中每次转向为 30 度或 45 度。

②当出现敌飞船时，必须发射导弹，然后迅速调整其方向，只有击中其两侧的发动机后，敌飞船才会被迫撤走，但

无法击毁之。

③导弹发射后，不能掉头攻击，故应尽量不让敌飞行器逼近我方基地。

33. 小小土行孙（穿山甲）(ZHYX011-A)

这是一个自设迷宫型对抗游戏。土行孙是我国古代名著“封神演义”中的一个著名人物，他擅长土遁，能够在地下来去自如、畅通无阻，曾在姜子牙伐纣的战争中立下赫赫战功。这个游戏中的小小土行孙，可能是土行孙的后代，但已不知是他的哪一代传人了。

这个小小土行孙的任务是深入地下，寻取被小怪物——田鼠精和蛤蟆精盗窃的粮食，并力争全部消灭这些妖精。地下只有贮藏粮食和小怪物栖身的洞穴，无其它路可走，只有靠土行孙在地下开出条条通路，才能把粮食从洞穴中运出，并将躲在洞穴中的小怪物打死。土行孙善使一条蛇形软鞭，当与小怪物正面交锋时，用软鞭抽打小怪物五次，才能真正消灭它们。当你消灭了全部小怪物，或者仅有一只逃脱追捕后，就奖给你一盆鲜花，并进入下一局。

软鞭不适于近身搏斗。所以你和小怪物一定不能面对面碰在一起，或被小怪物从后面扑上来，那样你的软鞭就无用武之地了。

游戏功能键：

任意键——进入控制选择。

K——键盘控制。敲 K 键后进入定义状态，按右、左、上、下、出鞭的顺序，定义各键，定义完毕自动进入演示。然后敲任意键进入游戏。

J——游戏棒控制。

CTRL+S——声音。

CTRL+Q——退出游戏，进入演示。

ESC——暂停。

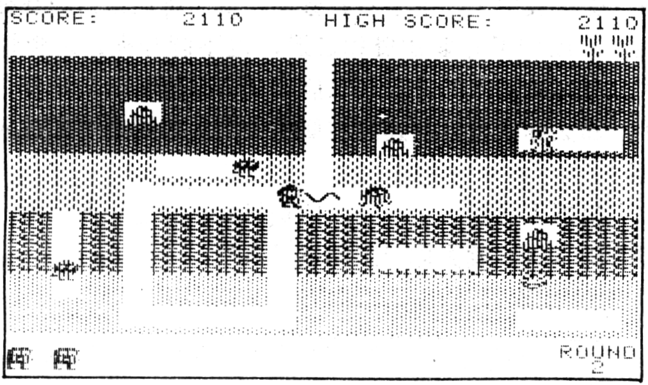


图 33　土行孙遁土

操作键:

按自己定义的各键进行操作。

游戏时注意:

①土行孙挖掘通路接近怪物的洞穴时，可以保留很薄一层土而不要挖穿，这时软鞭可以面向怪物进击，而小怪物又逃不出去。

②要防止小怪物在走投无路时，变形潜出伤人。

③可以将通路挖到贮藏粮食的洞穴之下，用头顶住粮食，使其不下坠，此时若有小怪物追踪而至，可将粮食放开后向前避让，这时下坠的粮食就可以将小怪物压死。

34. 飞车夺宝　(ZHYX011－B)

这是一个迷宫型的对抗游戏。在一座迷宫的四角，堆放着一批重要的军事物资，其周围有若干个机器人把守着。为了夺取这批物资，你将驾驶威力强大的装甲车从天而降。你可以操纵装甲车，上下左右移动，从而将迷宫内的各种障碍推平，以利于夺取物资和进退，但不能开火，以免惊动敌人。但对机器人的进攻却只能避让。只要将四批物资夺取到手，那么你就可以从迷宫右侧的大门从容撤走（即进入下一局)。

机器人虽然忠于职守，但是只要不和它正面相撞，它就不管闲事。这就为你夺宝创造了条件。

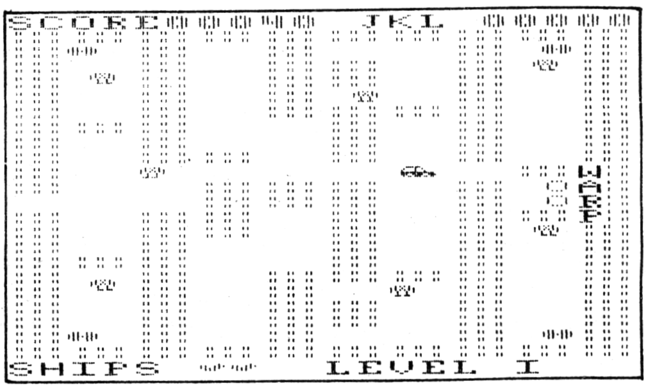


图 34　飞车夺宝

游戏功能键：

游戏调入后即进入选择或演示。

J——游戏棒控制（兼开始键）。

K——键盘控制（兼开始键）。

N——有声音。

S——无声音。

ESC——暂停。

操作键：

←——装甲车左移。

→——装甲车右移。

A——装甲车上移。

Z——装甲车下移。

其它键——装甲车停止。

游戏时注意：

可以沿迷宫围墙四周迂回，因为机器人一般不会涉及这些位置。

35. 领地 (ZHYX012-A)

这是一个迷宫型的对抗游戏。农场主正在他的领地上巡视。这个农场主是一个阴险残暴、贪婪成性的家伙。一路上，他不择手段地把农民的钱财一一夺过来，放到领地的四个库房里。

农场主的倒行逆施，激起了广大农民的反抗。愤怒的农民象一团熊熊烈火在领地内滚动，反抗的壮举象闪电照亮了领地的道路，不可一世的农场主一旦遇到火球或者闪电，就会化为灰烬。

哪里有压迫，哪里就有反抗，压迫愈深，反抗愈烈，这是一条被历史证明了的真理。现在不妨请你扮演一下这个农

场主，你可以使出浑身解数，看看能否逃脱覆灭的命运。

领地内有若干条公路。在公路上，农场主巡视的速度可以加快，但面对千百万劳苦大众的怒火，这也无济于事。

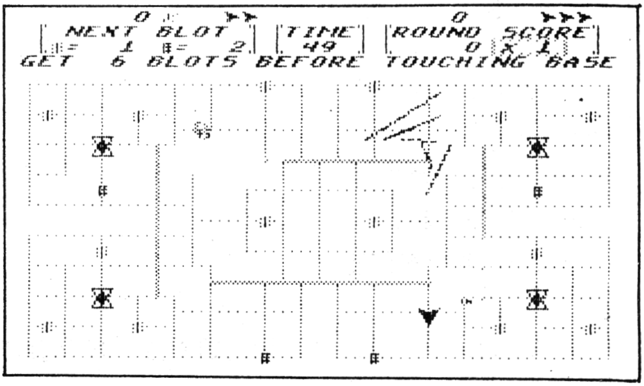


图 35 农场主的仓库

游戏功能键:

游戏盘启动结束，敲 A 键调入游戏即进入选择:

1～2——选择游戏人数。

1～9——选择局数。

J——控制选择用游戏棒。

K——控制选择用键盘。

空格键——进入游戏。

ESC——中断游戏，重新返回选择。

操作键:

,——农场主左移。

.——农场主右移。

N——农场主上行。

M——农场主下行。

游戏时注意:

当不敲键时，农场主可自行随机移动和转向。

36. 老熊接球　(ZHYX012-B)

这是一个训练反应能力的游戏。动物世界要举行球赛，热心的观众纷纷将球投入场内。这时一只笨拙的老熊，自我感觉良好，手捧球筐进入球场，心想：投球我不行，接球难道也不会吗?老熊左一下，右一下，转来转去地接球。为鼓励老熊锻炼身体，游戏规定，只要球接触到篮筐，就算接住了。如果接住的球达到十个，场外的观众将会把奖牌投入场内。遗憾的是，很可能接不满十个，老熊就会被落下或跳起的球砸倒在地。因为老熊平时在这方面的训练实在是太少了。

倒地后的老熊表现十分顽强，仍然不甘心退场，爬起来又继续接球。但是，当它被连续砸倒三次以后，热心的观众就会请它到场外休息，于是，累得不能走动的老熊，将被一台赶来的推土机慢慢地推出场外。不然，又有谁能背得动它呢！如果你代替这位老熊表演，那又如何呢?

游戏功能键:

K——键盘控制（兼开始键）。

P——游戏棒控制（兼开始键）。

ESC——暂停。

操作键:

←——老熊左行。

→——老熊右行。

空格键——老熊跳起。

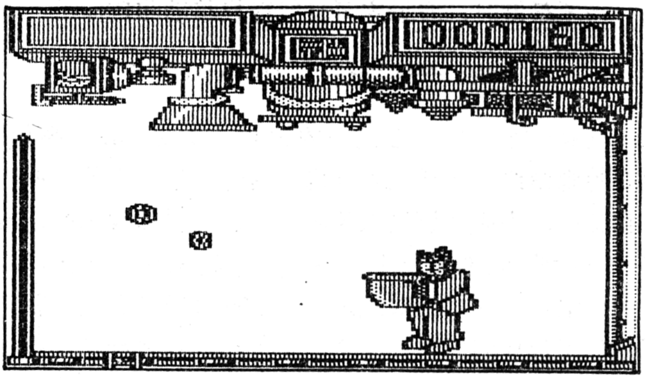


图 36.1　赶快接住

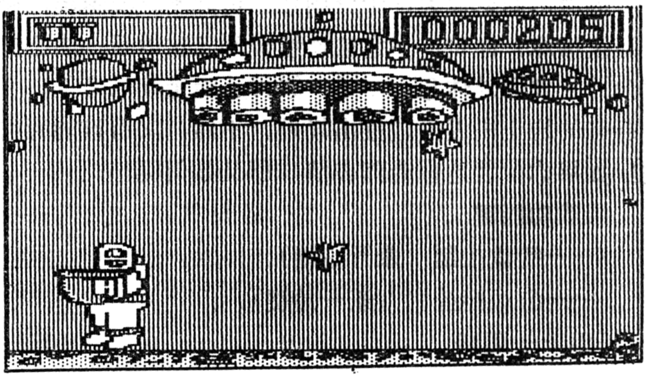


图 36.2　该休息了

任意键——老熊原地停止。

游戏时注意:

用任意键使老熊在原地停止的时机要掌握好，尽量不要让球碰到它身上。可以等到跳动的球经多次弹跳，速度慢下来后再去接球，这样较容易接住。

37. 偷袭 (ZHYX013-A1)

这是一个地对空对抗的游戏。新型导弹发射器在制造厂诞生了，这引起了敌人的关注。它们派出了大头怪物和各型飞碟，企图偷袭导弹制造厂，于是新生的导弹发射器正好大显身手。

你可以操纵发射器左右移动，以避开对方的火力袭击，同时又可以发射导弹，以击毁来犯之敌。

随着你的胜利，敌方的进犯越来越疯狂，速度越来越快，飞碟越来越多。你必须沉着应战，以不变对万变，千万不可惊慌失措，那么你就可以用极少的代价换取最大的胜利。

导弹发射器制造厂在你的保护下，也在加紧生产。看，不幸损失了一台发射器，新的发射器又诞生了。

游戏功能键:

游戏调入后，自动进入演示。

空格键——进入控制选择。

P——游戏棒控制（兼开始键)。

K——键盘控制（兼开始键)。

ESC——暂停。

CTRL+S——声音。

CTRL+R+5——停止游戏，返回控制选择。

操作键：

←——发射器左移。

→——发射器右移。

空格键——发射器发射。

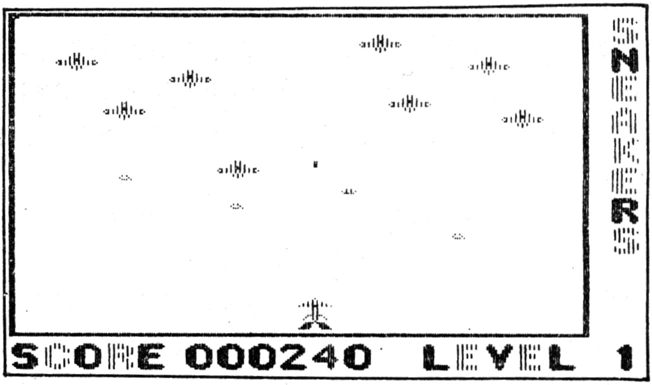


图 37 发射器正在发射导弹

游戏时注意：

导弹不能连续发射，所以避让是很重要的。

38. 大卫扑克 (ZHYX013-A2)

这是一个下注的扑克比赛游戏。下注比赛，实际上就是赌博。由于这是和计算机赌博，因此赢了，不会使你成为百万富翁；输了，也不会让你倾家荡产。然而，现实生活中的赌博之事却万万干不得，因为轻则荒废学业和影响工作，重则触犯刑律。

游戏过程是这样的：一副扑克牌经过洗牌后，由游戏者切牌（即平时所说的“抬牌”或“上牌”），然后开始发牌，每方五张（游戏者与计算机各为一方），剩余的牌放在中间，供换牌使用。现在可以下注了，开始每方各出四个筹码，代表二十元，每方赌本为一千元。你可以根据你的牌面点数及关系，要求对方加注换牌或不加注换牌，如果你的牌太差，也可以干脆认输，重新再来。当换好牌后，即可“叫开牌”(亮牌)，双方根据牌面点数比较大小，大的一方为胜。

胜负的规则是：五张牌，按点数的组合，有以下七种排列的级别，前面的级别大于后面的级别：

①三张相同的点数和两张相同的点数组合（用三同加二同表示）;

②五张连牌（不分花色）;

③四同加一;

④三同加二异;

⑤二同加二同加一;

⑥二同加三异;

⑦五异。

在相同级别情况下，则要用牌面数字大小来进行比较，先比较牌最多的相同牌面的点数，直至单牌。例如，你的五张牌分别为：黑桃 3，梅花 3，方块 8，红桃 8 和方块 10，符合上述第⑤级。对方的牌为：黑桃 5，红桃 5，方块 7，梅花 9 和梅花 2，符合上述第⑥级，则你赢了；若对方为：黑桃 5，红桃 5，方块 7，梅花 7 和梅花 Q，也符合上述第⑤级，比较时，你最大的相同牌面是 8 点，对方最大的相同牌面是 7 点，则仍是你赢。

赢家将屏幕上显示的筹码收去，并显示你剩下的赌本，然后重新再来。

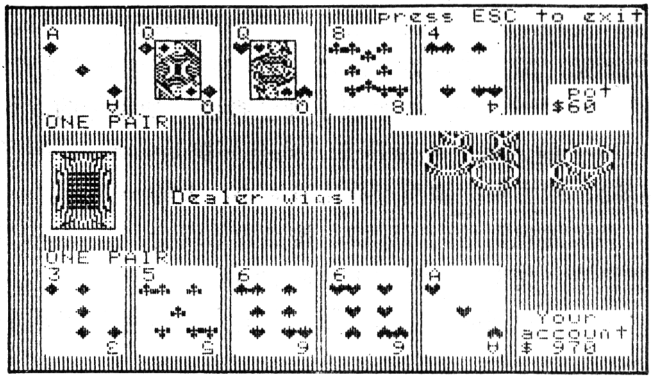


图 38　大卫扑克

游戏操作:

←或→+回车键——选择对手 A 或 B（A 表示老谋深算，B 表示机智狡猾）。

2——切牌。

3——不加注换牌／加注换牌／认输或选择。

4——叫开牌／加注叫开牌／认输、选择。

5——调出己方欲换之牌（黑色光标在该牌之上）。

以上各选择由←或→控制的黑色光标位置确定。在换牌时，己方调出欲换之牌或己方不准备换牌，则在换牌选择后，将黑色光标移至最右端，再敲回车键，即可实现换牌。

空格键——一局结束，接下一局。

ESC+回车键——重新开始第一局。

屏幕英文提示意义如下：

check——不加注换牌。

open with——加注换牌。

fold——认输。

call——叫开牌。

call and raise——加注，再叫开牌。

39. 弹子球 (ZHYX013-A3)

这是一个模拟在弹子盘中打弹子的游戏。这种弹子游戏在街上经常都可以看到。在一个布满种种障碍的类似迷宫的塑料盘中，借助一个弹簧，将一颗弹子射入盘内，任其在盘中左右碰撞，上下弹击。根据弹子到达的位置来计分。玩的人，要尽量不使弹子从盘边的小洞中弹出，这就需要操纵相应键，在必要时，将弹子击回，并使其加速。

而屏幕上的弹子盘，它比街上玩的弹子球漂亮多了。弹子球游戏可供一至四个人轮流比赛。也可以控制和改变发射弹簧的弹力，操纵简单而有趣。每个人有五个弹子，你可以请几位朋友来一起玩，看看谁的得分最高。

游戏功能键：

CTRL+K——键盘控制。

CTRL+P——游戏棒控制。

Q 与 S——进球准备与人数选择：敲一次 Q 与 S 键，一个人玩，敲二次则二个人玩……，最多可以四个人轮流玩。

←——弹簧放松。

→——弹簧压缩。

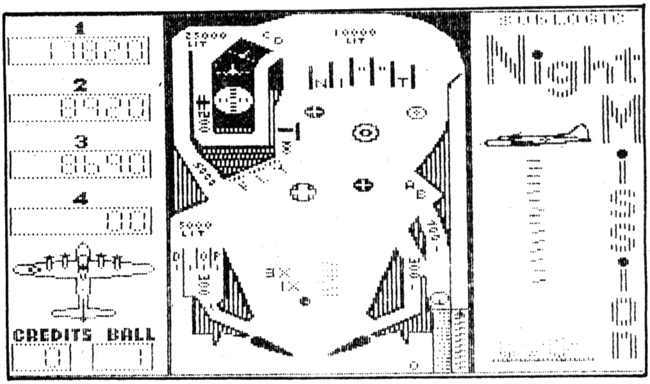


图 39　打弹子

操作键：

Z——左回弹兼开始。

/——右回弹兼开始。

游戏时注意：

当弹子球落至挡板上，敲击 Z（或/）键的速度越快，弹子回弹的速度也越快。可以用调节弹簧压缩的程度来调节弹簧的弹力，从而也就调节了弹子的初速度。

40. 迷宫追车　(ZHYX013-B1)

这是一个对抗性的迷宫游戏。朋友，你会唱“没有吃，没有穿，自有那敌人送上前；没有枪，没有炮，敌人给我们造”这首歌吗?这是我们的游击队之歌。然而要取得敌人手里的武器和各种物资，还需要我们作一番努力。这个游戏，就是派你驾驶汽车混入敌方基地，将其存放在各处的财物迅速

安全地运往我根据地。

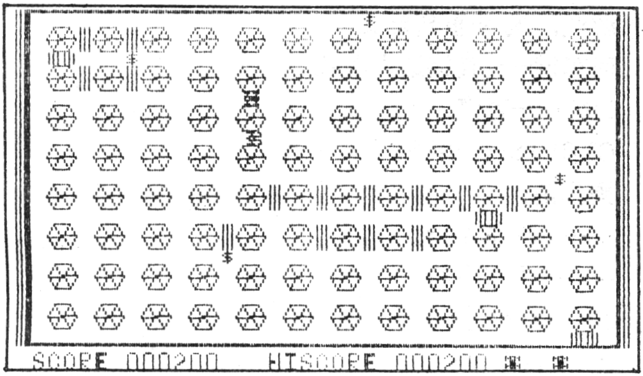


图 40 迷宫追车

非常不幸的是，当你的车一进入敌人基地，就被狡猾的敌人发现了，于是敌人出动警车来追赶你。要牢记你的任务是夺取敌人的物资，千万不能让敌人的警车截住。为此，你可以利用基地内复杂的地形（迷宫）与敌周旋，伺机夺取钱财。

当你把基地内的钱财全部取出后，就可以安全撤退了，这也就赢得了第一回合的胜利。

当然，在你准备返回时，恼羞成怒的敌人将派出更多的警车参加追捕，这时你可以与敌车捉迷藏，并诱使敌车自己相撞。能否逃脱虎口，胜利完成任务，就看你的了。

游戏功能键：

1～7——选择速度。共 7 级由快到慢（开始可选 7）。

M——选择开始局数：1～9，开始可选 1。敲入 1 键后

再敲 C 键即可进入自定义键状态：按上、下、左、右定义各键，定义完毕，计算机询问是否开始游戏：Y／N，敲 Y 进入游戏，敲 N 重新定义。

回车键——直接进入游戏。

ESC——暂停。

CTRL+S——声音。

操作键：

←——汽车左行。

→——汽车右行。

A——汽车上行。

Z——汽车下行。

游戏时注意：

控制键要灵活，不要让敌车从侧面攻击，当多辆敌车追击时，可诱使它们互撞。

41. 银河攻击 (ZHYX013-B2)

这是一个空对空的对抗游戏。科技的发达终于使地球人可以乘坐航天飞机到宇宙中去探险和旅游了。为了航行中的人身安全，当然需要配备必要的武器，以防外星人的突然袭击。

果然，在宇宙太空中碰上了各种各样的不明飞行物。这些家伙不分青红皂白，向你的航天飞机发起进攻。在这种时刻，讲理是无效的，唯一的办法就是给予迎头还击。

在繁星闪烁的太空中，航天飞机可以慢速前进搜索，也可以灵活地掉头和上下避让，当然还可以连续射击。这次航行能否安全到达目的地，就要看你的驾驶技术和自卫本领

了。

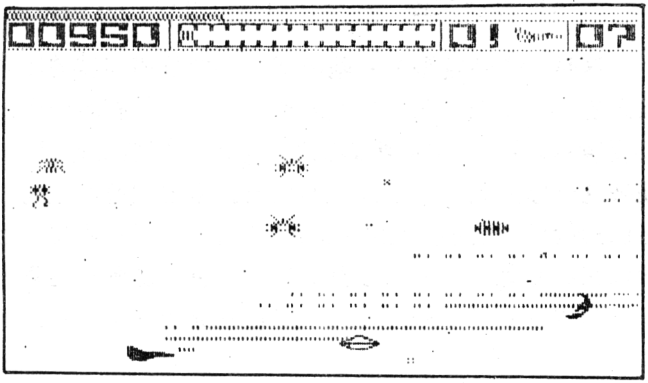


图 41　不明飞行物

游戏功能键:

J——游戏棒控制并进入局数选择。

K——键盘控制并进入局数选择。

空格键——局数选择:每敲一次增加一局,共四局。

ESC——进入游戏或暂停。

操作键:

←——飞机下降。

→——飞机上升。

A——飞机慢速前进。

S——飞机掉头(左行换成右行或右行换成左行)。

D——射击。

游戏时注意:

对于从左右两侧前来夹攻的不明飞行物,可以一手连续

敲 S 键，使飞机频繁掉头，另一手敲 D 键射击。

42. 钻石大盗（巧取钻石）(ZHYX013-B3)

这是一个迷宫型的冒险游戏。某国价值连城的四颗钻石被人盗走，盗贼将其分别藏入迷宫四角，并有多个巡逻怪物日夜看守，准备随时携宝潜逃。你的任务是带枪进入迷宫，侦破这一盗窃案，并迅速找回钻石。当遇到巡逻怪物时，你可以用枪消灭它们，也可以利用迷宫与之巧妙周旋。当你将四颗钻石夺到手之后，迷宫的机关失灵，隐藏在迷宫内的一扇小门也就暴露出来了，你可以通过此门安全撤走。

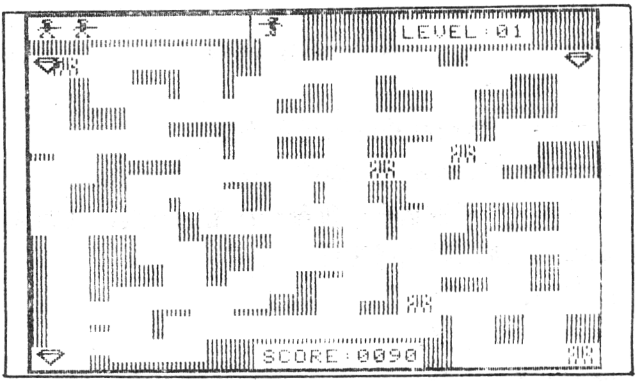


图 42　巧取钻石

在夺宝过程中，千万不能把迷宫中的所有守卫都干掉，因为这样会使强盗集团首领察觉，从而将其余的钻石转移它处，这会增加破案的难度，甚至使夺宝任务半途而废。倘若如此，这将会使你遗憾终生。

为了顺利夺回宝物，为你配备了三个助手，希望你能胜利完成如此艰巨的任务。

游戏功能键：

游戏调入后进入控制选择：敲 ESC 选择控制方式。

J——游戏棒。

K——键盘。敲入 K 键（加回车键）后进入操作键定义状态，这时可以依次定义上、下、左、右移动键和发射键（注意：←、→和空格键不能被定义），最后敲 Y 键进入游戏，敲 N 键则重新定义。

CTRL+I——重新选择控制。

操作键：

由自定义的各键确定。

游戏时注意：

夺取钻石第一，消灭敌人第二。消灭敌人时，可以采取守株待兔的办法，守住一条通道，监视敌人，来一个就干掉一个。但千万记住：最后要留一个。

43. 击剑 (ZHYX014-A)

这是一个模拟剑客与对手之间的武打游戏。游戏开始，出现两个手持武器者，持剑者就是你本人，另一个由计算机控制。当你战胜对方后，对方将会违背“一对一”的武林规矩，采取“二对一”的战术，甚至放出毒虫猛兽，一齐向你进攻。

你的一柄长剑，要战胜对手的狼牙棒、利斧、腰刀、铁拐和长矛等，这需要有精湛的武艺。对付毒虫的办法是消灭它们，否则一旦被毒虫咬伤，你的剑术就不能充分发挥出来

(不能长刺)，甚至会中毒身亡。

这个游戏分为九级，随着你的胜利，对方攻击的速度会越来越快，你的处境也会越来越困难。然而，困境中方显出英雄本色，愿你成为天下第一剑客。

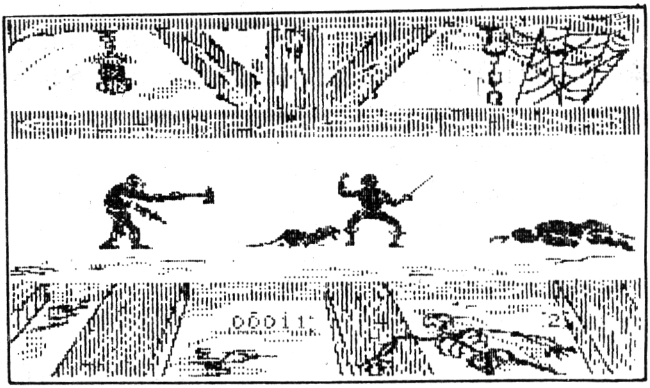


图 43.1　单剑对利斧

游戏功能键:

空格键——开始。

游戏结束后显示成绩，敲任意键两次，则重新开始。

操作键:

A——剑客左移。

S——剑客转身。

D——剑客右移。

I——剑客持剑上刺（对付各种毒虫）。

J——剑客持剑短刺。

K——剑客收剑。

L——剑客持剑长刺。

M——剑客持剑下刺（对付各种毒虫）。

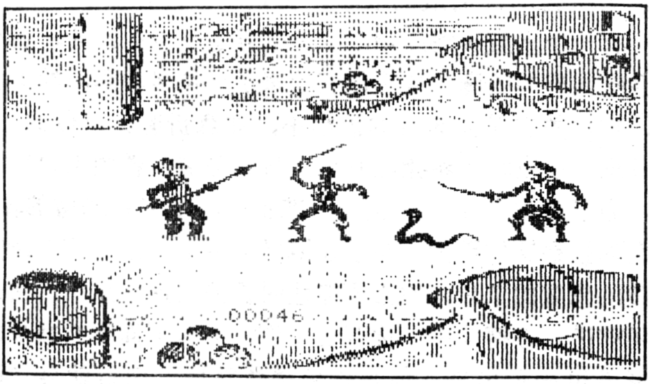


图 43.2　无所畏惧

游戏时注意：

①搏斗时，以长刺为主，这样可以减少对方对你的威胁。

②对付二人的夹攻，要速战速决，先发制人。不要等对方逼近时再搏斗，这样往往会腹背受敌。

③击倒对方后，不忙立即退回，可在原地补刺一剑，往往可以将再出现的对方又击倒一次。

④击倒后的对方，若阻碍了你的动作，可以采用移动的办法，将对方的尸体推至边缘。这样做，可以防止对方在原地出现时对你实施实然袭击。

44. 空手道（英雄救美人）(ZHYX014-B)

这是一个徒手战胜恶魔，拯救善良少女的游戏。这是日本广为流传的神话般的故事。传说在一座戒备森严的高山上，有一个恶魔叫阿库翔，手下豢养了不少的爪牙，还有一头会吃人肉的凶鹰。这次他们抢来了一位名叫玛丽的美丽公主，把她关在暗无天日的黑牢中，肆意折磨。可怜的公主，日日思，夜夜盼，希望能有勇士战胜恶魔，救她出险境。

为了救出公主，一位勇士准备从海上来到恶魔的城堡。现在你就是这位勇士。在通往城堡的路上，碰到了奉命前来拦截的恶魔的爪牙，你必须抓住时机消灭这些爪牙，快速向城堡前进。在搏斗中，你若受了伤，屏幕下面不断减少的三角形就可表示出来。但当你稍稍休整后，伤口就会立即愈合，于是你可以再度发起进攻，尽量不使敌人有喘息之机。当你攻入城堡后，搏斗将更加激烈，恶魔肩上的凶鹰也不时飞出来向你进攻。

当你消灭了全部恶魔，进入地牢后，公主会惊喜地站起来迎接你，此时你必须迅速跑过去，救出公主。

游戏功能键：

游戏调入后自动进入演示。

空格键——进入游戏（此时为游戏棒控制）。

K——转入键盘控制。

ESC——暂停。

操作键：

Q——勇士出拳方向：前上方。

A——勇士出拳方向：前方。

Z——勇士出拳方向：前下方。

W——勇士踢腿方向：前上方。

S——勇士踢腿方向：前方。

X——勇士踢腿方向：前下方。

空格键——停步，转入搏斗或准备起跑。

→——勇士前进（或起跑）。

←——勇士后退。

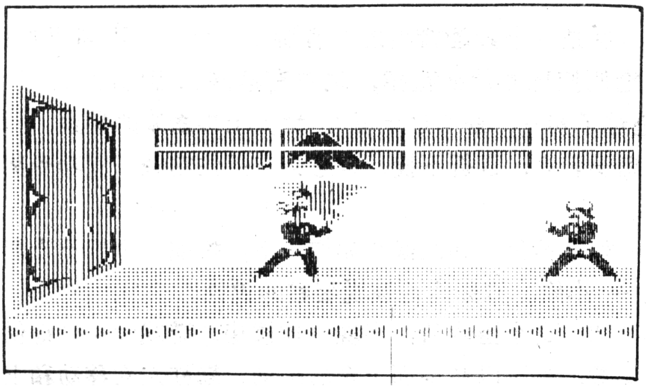


图 44　徒手战恶魔

游戏时注意：

①踢腿要比出拳的威力大，若非近身搏斗，可以反复使用向前上方和前下方踢腿的方式进行搏斗。

②对付凶鹰，只能用向前上方踢腿的方式进行，当然必须掌握好出腿的时机，早了不行，晚了更不行。

③到达地牢的铁栅栏门时，该门是开着的，如果你贸然闯入，则会被突然下落的栅栏门压死。对付它的办法是：用

腿或拳试探，诱使栅栏门下落，你当然要及时退回，然后趁栅栏门重新升起，而未到位之机，立即闯入，方能取胜，这个机会瞬间即逝。若进不了此门，前面的一切努力均付之流水。

④进入地牢见到公主后，千万不能迟疑不前或对公主不尊重，否则公主将把你误认为是恶魔的帮凶而一脚踢死。倘若如此，那就太冤枉了。

45. 警察抓小偷 （ZHYX015—A）

这是一个妙趣横生的斗智游戏。世界上再高明的窃贼，不论他们玩弄什么花招，也总有落网归案的时候，正所谓“逃过了初一，逃不过十五”。世界上再蠢笨的警察，只要他们忠于职守，百折不挠，也总会有捉住窃贼，立功受奖的时候。

如果不信，那么就委屈你一下，扮演一个极不光彩的角色——小偷。看你能否逃脱警察的追捕。

调入这个游戏后，出现一栋楼房，游戏为小偷提供了一些招数，如可以在地面上左右跑动，攀杠左右移动和上下楼梯，也可以跳跃以及打洞（设置陷阱，警察和小偷均能掉入陷阱），并偷走财宝。当小偷盗走全部财宝，又未被警察抓住时，计算机会给你一架通天云梯，使你逃出，并进入下一局。只要通天云梯不出现，说明财宝还未取完。注意：有时财宝是由警察随身携带的。如何盗走，这就要靠你的小聪明了。

为了逃脱警察的追捕，除巧妙进行周旋外，还可以在砖地上向左或向右打洞，用以阻拦和牵制警察的活动，如果你

掉入自己设置的陷阱(打的洞)中，那就正是：木匠带枷——自作自受了。

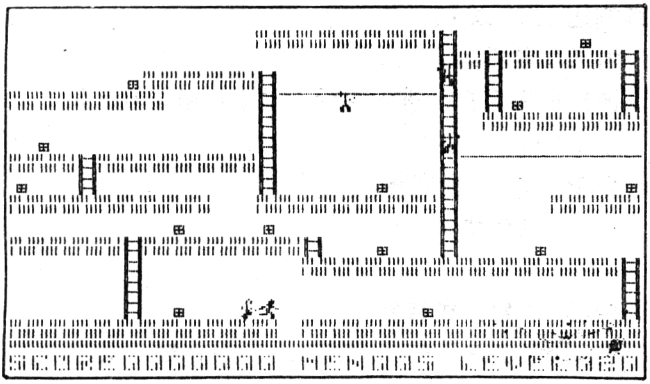


图 45.1 哪里逃!

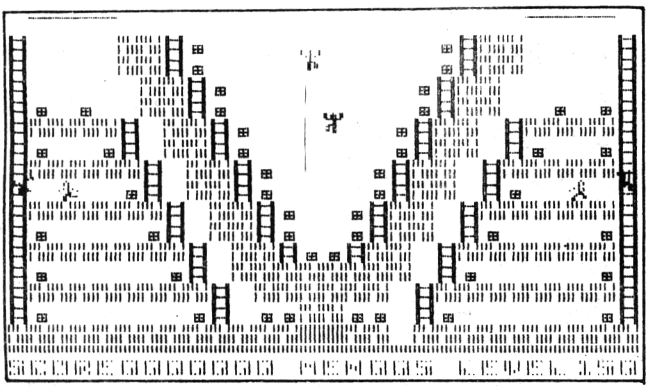


图 45.2 落网

这个游戏是1983年版的，一共有150局，看看你能玩到哪一局?

注意，这个游戏调入的时间较长，驱动器读盘的声响要连续响达15次以上。

游戏功能键：

游戏调入后自动进入演示，敲空格键游戏开始。

CTRL+K——键盘。

CTRL+J——游戏棒。

→——动作快。

←——动作慢。

ESC——暂停或恢复。

选局：(CTRL+R)→(CTRL+E)→P键→数字键→回车键。

CTRL+2——增加游戏人数(“小偷”人数)。

CTRL+S——游戏声音。

操作键：

I——上行。

K——下行。

J——左行。

L——右行。

U——左打洞。

O——右打洞。

其它键——原地停止。

游戏时注意：

①每局开始时，要仔细观察所给出的路线，财宝及警察的位置，选择一条尽量避免与警察正面相遇，而又便于偷走

财宝的路线。

②对空心墙中的财宝，必须由上方逐层将砖打穿后，方可取得。

③对处于绝境内的财宝，最好将绝境外的财宝全部盗完后，再进入绝境，这样在盗宝后可以靠通天云梯赖以逃脱。

④对于警察严密守护的财宝，可以使用假动作，诱使警察离开岗位，然后再乘机杀一个“回马枪”。

⑤当财宝处于不可攀越的壁洞里时，可以从上面趁警察跳下时，跟踪跳下，以警察为踏板，跃入洞内。

⑥打洞陷人的办法，在使用时要注意。警察有可能会在洞未填平之前又爬出来继续追捕，有时可连续打两个以上的洞，使警察陷于困境。对于跟踪而来的若干个警察，必须采取连续打洞的办法来对付。

46. 小淘气（轻巧的小人）(ZHYX015-B)

这是一个探险性的趣味游戏。有一个小淘气，天天想，日日盼，就是想亲自到惊险游乐园去玩一玩。今天总算如愿以偿了。惊险游乐园中有荡板、秋千、浮台、刀山、火海、独木桥……，有做不完的游戏，说不尽的危险。要想在这种乐园中玩上一趟，不仅要有勇气和胆略，还必须要有一副矫健的身手。

小淘气进了园门，几步就跳上高台，开始了他不平凡的游乐探险。既然是探险，就有可能要失败。在游园中，小淘气有可能掉下高台或被魔球抓住。如果小淘气失败三次，就只好暂且休整一下，总结一下经验教训，然后重新再来。如果你高兴的话，可以再约一位朋友来充当小淘气的孪生兄

弟，不妨来一个比赛，谁玩的时间长，谁的技艺就高。

游戏功能键：

游戏调入后自动进入演示。

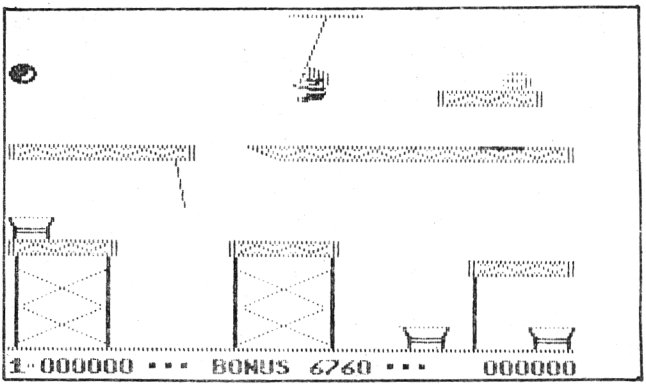


图 46 打秋千

任意键——开始。

ESC——暂停。

CTRL+Q——中断游戏，显示分数，敲任意键重新开始。

CTRL+S——声音。

CTRL+O——选择。进入选择后出现清单：

人数 1／2 (ONE／TWO)

第一人控制选择：键盘／游戏操纵杆 0#／游戏操纵杆 1#／游戏棒；

第二人控制选择：键盘／游戏操纵杆 0#／游戏操纵杆 1#／游戏棒；

声音控制开／关；

跳跃控制（自动／键控）开／关；

是否重放最高分；

难度选择，第一个人选择：0～6；

难度选择，第二人选择：0～6；

是否存放你的选择。

你可以用空格键选择以上你所需的内容，再用回车键确定之，选择后在标志“→”指向最后一项：PLAY…时，用回车键退出，并进入游戏。

操作键：

J——左行。

L——右行。

K——停止。

空格键——跳跃。

游戏时注意：

①当用跳跃、走或停来避让各种危险时，需掌握好时机。

②第一局要踩到最上层的开关板后，荡绳才会启动，你要依靠荡绳才能进入到第二局。

③第二局全靠身手矫健。

④第三局在经过刀山时，要走走停停，方能顺利通过。至于跳过火焰山，那就全靠自己去闯了。

⑤在玩本游戏之前，最好先看一下演示再进入游戏。

47. 地穴探险（地道战）（ZHYX016－A1）

这是一个惊险曲折的探险游戏。某地有一地穴，据说下

面是一个古老的墓道，里面至今还可以找到古钱、古剑。然而墓道内不仅有鬼怪看守，还有鬼火作祟，再加上机关重重，寸步难行。下去探险，实乃九死一生。

今天，终于有一位象你这样的勇士，自告奋勇，只身入穴探险，企图揭开古墓道的秘密。从洞穴下去，首先遇到的就是一座迷宫。落脚之处，左右两侧已经断裂，要想回到路面上来，又各有一扇门阻挡。开门需要钥匙。你的第一次冒险就是去寻找开门的钥匙。你可以攀着梯子再到下一层，还要避开滚动的骷髅头，取到钥匙后再原路退回。上层两侧之一门应手而开（一把钥匙只能开一扇门）。于是你就会进入另一个墓道迷宫。

只有用宝剑才能对付骷髅头。这就需要寻找并尽量得到宝剑。如果墓道中突然变黑，还要去寻找灯油。如果走入死胡同，一定要退出来另选通路。有时钥匙不对号，打不开门，就得重新寻求钥匙。

墓道内还有不少时隐时现的鬼门、鬼路。当鬼门出现时，撞上它就会当场丧命，所以要在其消失之后，赶快通过。当鬼路出现时，可以当作坦途，但万万不可停留，以免当鬼路消失时，坠入深渊。

墓道内究竟有多少座迷宫，有多少扇门户，藏有多少秘密，只有天知、地知、探险的勇士才能知。

世界上本来就没有鬼，当然也就不存在什么鬼火鬼门鬼路了。这里借助鬼，只在于表明探险的艰辛罢了。

游戏功能键：

回车键——进入选择菜单。选择内容如下：

1——K／J（键盘或游戏棒的控制转换）。

2——1／2／3（难度选择）。

3——进入自定义键状态。敲 TAB 键，依左、右、上、下和跳的顺序定义各键。若欲重新修改定义，再敲 TAB 键即可。若承认定义，则敲回车键退回选择。

回车键——直接进入游戏。

O——暂停恢复。

CTRL+5+回车键——退回选择。

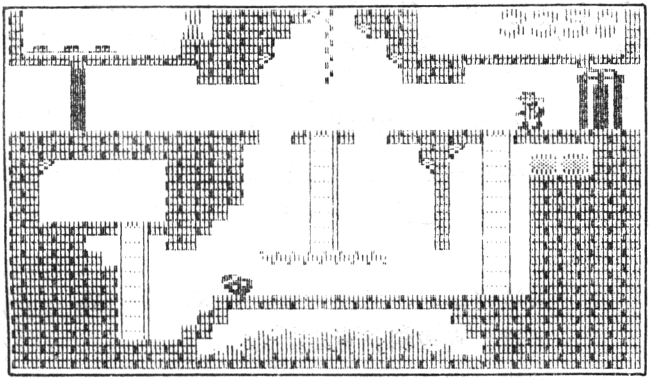


图 47　古墓探险

操作键：

I——勇士上行（包括攀梯、爬绳）。

M——勇士下行。

J——勇士左行。

L——勇士右行。

K——勇士跳跃（过断口，取钥匙，取剑，避让等）。

游戏时注意：

①单独使用跳跃键时，只能在原地上下跳动。若要跳过断口，必须同移动键配合使用，且需要后退一步再转身跳跃。

②当地穴中出现一根长绳而又走投无路时，可以向大绳方向跳下，以便抓住大绳的下端。

48. 国际象棋 （ZHYX016-A2）

这是一个与计算机下国际象棋的游戏。国际象棋的棋盘为 8×8 格的方阵，横向坐标从左到右依次为 A～H，纵向坐标从下往上依次为 1～8，每个棋子的位置由横纵坐标来确定。

下面简单介绍一下走棋的规则。

国际象棋有一王一后，二象二马二车和八个兵，每方各有十六个子，每子走法不是沿线走，而是按格走（与中国象棋不同）。

王：未被将军时，每次可横、直或斜走一格。

后：可横、直或斜任意走。

车：可横、直任意走。

象：可斜格任意走。

马：横（直）走一格，再斜走一格，为一步。

兵：每次只能向前走一格（每个兵第一次可以走两格），吃子必须向前斜吃。当“兵”到达对方底线时，可以“升变”。所谓“升变”是指兵可以立即变为己方的“后”，并立即具有“后”的作用，以后各兵到达底线，则依顺序可以升变为：“车”，“象”，“马”等。双方的“王”和“车”，各有一次交换位置的机会，称“王车易位”，“王车易位”往往可以在危急关

头使王脱险。

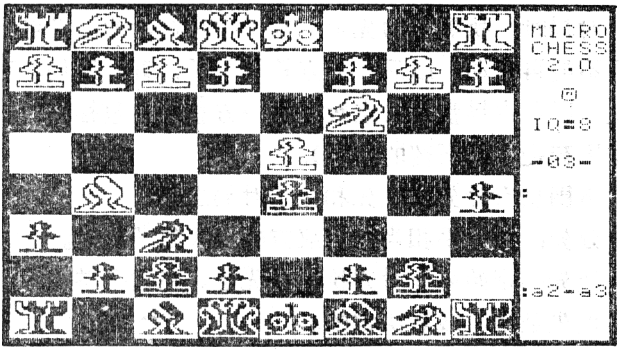


图 48　国际象棋

游戏功能键：

N+回车键——显示坐标。

CTRL+R+回车键——再玩。

X+回车键——棋子交换。

O+回车键——王车易位。

操作键：

移子：原位横、纵坐标-落子横、纵坐标（加回车键）。

若该子横、纵坐标不清楚，可敲 N 键，再回车，即在每子左侧显示出对应的横、纵坐标。（上横下纵）

49. 围棋　(ZHYX016-A3)

这是利用计算机进行围棋比赛的游戏。围棋的棋盘由长

宽各为 18 格的小方格组成。整个棋盘是一个正方形，但在计算机屏幕上出现的棋盘却是一个长方形，这是因为屏幕的下方需要留作提示用。

对局时，执黑子的先走。棋子放在棋盘的交叉点上，放下后不能再走动。以后，双方轮流下子，直至终局。对局的胜负，以所占棋盘交叉点数多的一方获胜（包括将对方部分棋子围死提去后所留的空地）。

下围棋有分先、让先和让子对局之分。

分先：指水平相当，由双方轮流执黑子先走。

让先：指始终让对方执黑子先走。在这个游戏中，分先还是让先是由游戏者决定的。

让子：通常可让二子、三子……九子，由水平低的一方执黑子，先在规定位置上放上几个子，再由白方开始。

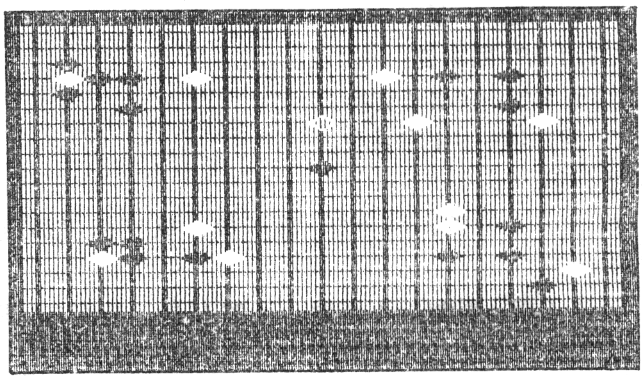


图 49　围棋

游戏功能键：

1——与计算机对奕。

2——二人对奕。

K——键盘控制。

P——游戏棒控制。

W——执黑子（先手）。

B——执白子（后手）。

0～9——让子数（可以让对方，也可以对方让你，由执黑或白定）。

Q——中途退出，选择：E／Q／P——棋局编辑／进入监控／重新开始。

若选 E，则有：

B／W／V——执黑子／执白子／空白（提子），游戏者也可以自己编辑棋谱，此时黑白子均由游戏者移动，还可以将走错的棋子提去重下。

操作键：

I——移子向上。

M——移子向下。

J——移子向左。

K——移子向右。

回车键——落子（包括己方和对方落子）。

如果读者有兴趣的话，请参见有关围棋方面的书籍。

50. 推铁球 （ZHYX016-B）

这是一个有趣的迷宫游戏。几个笨拙而又可爱的大头娃娃，相约去游迷宫。迷宫内有一个大铁球、几个大泥球和若干个小怪物。小怪物是看守迷宫的，在游迷宫途中，稍不注

意，就会被它们碰上，这时只有败兴而返了。对付它们的办法有三个：一是避让；二是利用魔花来麻醉它们；三是寻求时机用铁球或泥球压住它们。一个迷宫游完，欲进入下一个迷宫，就必须推动铁球去压住迷宫中的机关按钮，推铁球游戏的名称即源于此。

大头娃娃可以在迷宫中沿上下左右四个方向一步步走动，也可以沿四个方向连续走动。魔花分散在迷宫的沿途，只有在经过它时才能将其取走。小怪物被麻醉后，稍等一会儿又会苏醒过来。当泥球阻挡住通路时，可以将它从侧面击碎或从上面压碎。

当你顺利游完一局，并将机关打开后，排队等候的其它大头娃娃会高兴得手舞足蹈。祝你在这个游戏中高兴而来，满意而去。

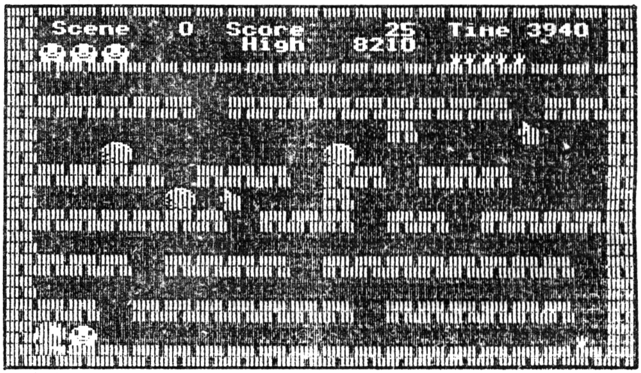


图 50 推铁球

游戏功能键：

游戏调入后，敲任意键进入演示，敲空格键进入控制选择：

K／J 表示用键盘或游戏棒。敲 K 键，显示系统已定义好的各键，并询问要不要重新自定义(Y／N)各键。若要，则敲 Y 键，按断续移动上、下、左、右和连续移动上、下、左、右以及发射顺序定义各键；若不要，则敲 N 键，即可进入游戏。

ESC——暂停。

CTRL+D——中断游戏，进入演示。

CTRL+A——退出演示，进入控制选择。

CTRL+R——中断游戏，返回控制选择。

这个游戏也可以自己编辑并进行读写，因各功能键较多，且操作复杂，故从略。有兴趣者，请参看游戏前面的说明。

操作键：

A 或 S——向上。

Z 或 X——向下。

←或 L——向左。

→或;——向右。

回车键——发现魔花。

游戏时注意：

①在推动铁球时，不能将其推入死角，否则，铁球将无法继续推动。

②当两个以上泥球上下重迭时，不能从侧面去推最下面的那个泥球，否则，大头娃娃很可能被上面落下的泥球压死。

51. 中国象棋 （ZHYX017—A1）

这是一个和计算机下中国象棋的游戏。下象棋，很多人都懂，规则不外乎是：车走直线象走田，马走斜日炮翻山，兵卒过河横竖走，士相不离将帅边。懂得是一回事，下得好又是另一回事。如果你想找一个旗鼓相当的、十分耐心的、从不悔棋的而且不知疲倦的棋友，那么你就不妨和计算机对上几局吧！

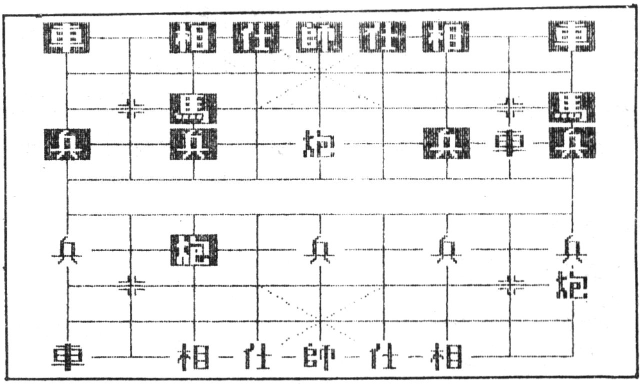


图 51 中国象棋

游戏开始后，按常规应该红先黑后。但是谁执红棋，谁执黑棋，计算机毫不在乎，任由你安排。那怕每次都是你先走，它当面和背后都绝不会有半点怨言。计算机下棋的水平分为六级，有高有低。对付能手，自然应该用高水平的棋手。对于初学者，则只需用最低水平的了。最低水平的计算机棋手实际上也和小孩子一样，有时也会耍点赖皮，输棋不

认帐呢。但是，如果你不按中国象棋的规则走棋，计算机将会叫你重走。

游戏功能键：

游戏调入后，敲 Y 和回车键，进入选择：

W+回车键——执红棋。

B+回车键——执黑棋。

数字 1～6 键（加回车键）——级别选择。

ESC 交替——棋盘／走棋步骤转换。进入走棋步骤后，敲西文键（加回车键）表示退出游戏，重新选择。

操作键：

象棋游戏的操作与其它游戏不同。为能表示棋子的位置，游戏规定了棋盘坐标：横向由左到右，有九个交点，分别标为 1～9；纵向由下到上，有十个交点，分别标为 A～J。则每个棋子的位置可以由横纵坐标所对应的字符表示，如己方的“马”，其对应的坐标为“2A”。显然，当走棋时，每个棋子的落点位置也应由横纵坐标的字符表示，如跳马至“3C”位置。

具体操作为：原位置（横纵坐标）—新位置（落点横纵坐标），如上述跳马动作，用敲键表示为：2A—3C，表示把马从 2A 位置走到 3C 位置。敲回车键后，屏幕上表现为在“2A”位的马出现闪动，随即消失，而重新在“3C”位上出现该“马”。这就完成了走一步棋的动作，其余类似。

注意：必须按中国象棋的规则走棋。我们如果不熟悉，可以先由低级再逐步到高级。

52. 太空船（空间大战）(ZHYX017-A2)

这是模拟宇宙间敌对双方太空船之间的一场战争的游戏。你作为一方，只有三艘太空船。而敌方却有成群结队的太空船向你进攻，敌船会向你发炮，甚至不惜一切代价俯冲下来与你同归于尽。为此你必须迅速瞄准并开炮击毁它们。当然，也可以通过控制太空船的移动来避开敌船的攻击。

当消灭了一批敌太空船后，司令部会奖给你一面锦旗，希望你再接再励，迎战第二批敌方太空船。

在广阔无垠的太空，闪烁的繁星，很容易与敌方的炮弹相混淆，这要靠你的火眼金睛来分辨真伪，并抓住时机开炮，才能取得胜利。

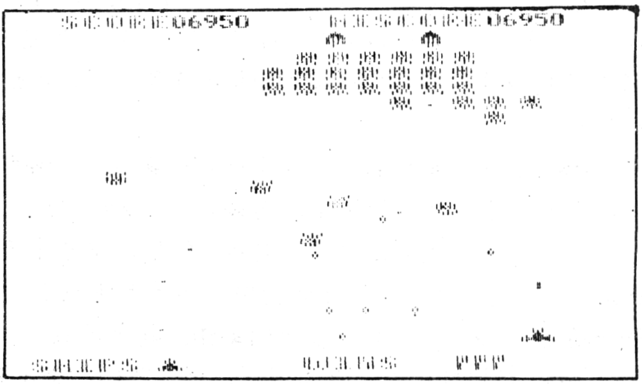


图 52　空间大战

游戏功能键：

游戏调入后自动进入演示，此时可进行控制选择：

P——选择用游戏棒操作。

K——选用键盘操作。

操作键：

←——太空船左移。

→——太空船右移。

空格键——停止移动。

A——开炮。

游戏时注意：

①这个游戏主要靠眼快，手快，眼手配合协调。

②在前一炮弹未击中目标或未消失之前，不能马上发第二炮，要注意这个时间差。

③控制转换只有在游戏结束后才能进行。

53. 恐龙大战 （ZHYX017—A3）

这是一个模拟史前恐龙之间生死搏斗的游戏。约在一亿五千万年前，地球上曾经有过一个恐龙兴盛的时代。然而，在地球上不可一世的恐龙，竟然在中生代末期（六千五百万年前）奇迹般地消失了。对于恐龙灭绝的原因，至今众说纷纭。其中一种说法认为是由于食物的严重缺乏，导致了恐龙之间因争夺食物而爆发激烈的自相残杀，致使恐龙的数量急剧减少，以至灭绝。是否真的如此，让考古学家们去论证吧。

这个游戏就是模拟恐龙之间的这场战争。现在你就是一条身材高大的恐龙，要与头上长角的戟龙，背上长刺的剑龙，以及铜头铁尾的霸王龙和尖嘴利爪的翼龙进行搏斗，各

自的武器就是口中喷出的毒涎。但毒涎喷出的距离很有限，必须在二者靠近时，才会发生作用。对从天上和地上来的对手，你控制的恐龙必须一会儿抬头，一会儿低头。要想在这场生死存亡的搏斗中立于不败之地，还真得动一番脑筋。

当你控制的恐龙多次被对方击倒之后，游戏宣告结束。若欲再玩，可敲入字母Y键。

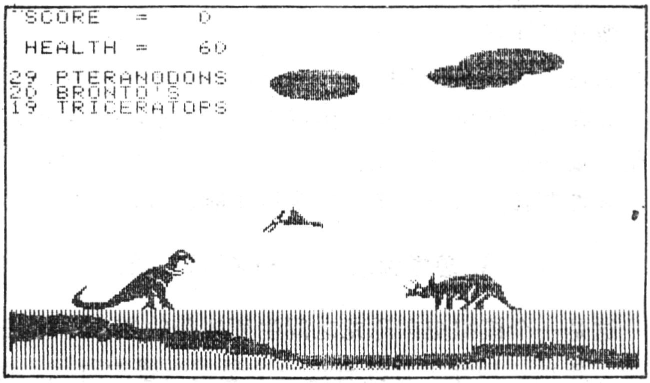


图 53　恐龙之战

游戏功能键：

Y——游戏调入，选择看说明。然后敲回车键即进入游戏。

N——游戏调入，直接进入游戏。结束后，敲Y键则重新开始。

操作键：

L——左行。

R——右行。

U——抬头。

D——低头。

F——喷射。

游戏时注意：

①此游戏看似简单，但要进入下一局，实际上很不容易，读者不妨一试。该游戏也可以由两个人一起操作。

②该游戏有时间限制，故在与对手较量时，应使恐龙逐步向右侧逼近，以便尽快进入下一局。

54. 空袭轰炸 （ZHYX017—A4）

这是一个模拟空对空、空对地战争的游戏。游戏中，你将驾驶一架满载炸弹和炮弹的轰炸机去袭击敌方军事基地。在战斗中，你要想方设法击落前来拦截的敌机，并利用超低空飞行投弹技术来炸毁敌人的仓库、雷达、坦克、导弹基地和指挥所。

你的炸弹和油料是有限的，必须随时补充。战斗中，天空不时出现敌人的运输机向敌方空投物资。你可以拦截这些物资来武装自己。真可谓：没有油，没有弹，自有敌人送上前。

轰炸敌方目标时，必须在超低空的情况下进行，但要注意地面上的高压线铁塔，如果飞机撞到铁塔上，就会机毁人亡。

游戏功能键：

本游戏只能用键盘来控制。

空格键——游戏开始。

CTRL+S——暂停。

CTRL+R——游戏重新开始。

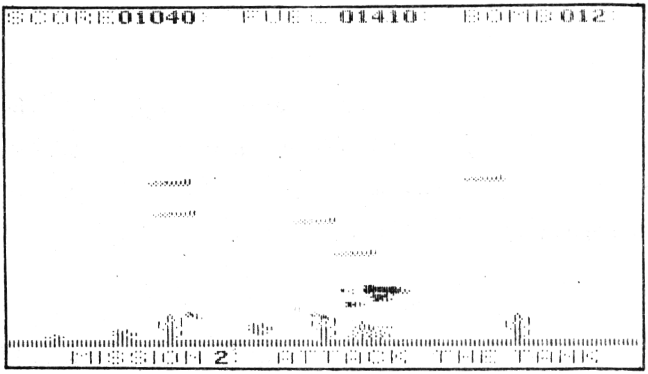


图 54　空袭

操作键：

A——控制飞机上升。

Z——控制飞机下降。

→——飞机前进。

←——飞机后退。

空格键——发炮和投弹（弹仓打开时即为投弹）。

游戏时注意：

①投弹轰炸目标时也要注意提前量。

②战斗中要及时截获敌人的空投物资。若一次截获不成功，你的飞行就难以继续下去了。

③敌人的坦克开动的速度是逐渐加快的，你要设法在它刚出现而还没有迅速启动时就把它炸掉。

④当敌人的导弹追击你的飞机时，你可以采用上升或下

降，或突然倒退等办法来摆脱它。

55. 海战 （ZHYX017-B1）

这是一个模拟海上战争的游戏，可以用游戏棒或键盘来玩。在这个游戏中，你扮演潜水艇的驾驶员和炮手。在蔚蓝色的海洋里，你驾驶的潜艇可以机动灵活地上、下、左、右移动，尽量避开对方潜艇、鱼雷和水雷的攻击，千方百计寻找机会击毁对方。你可以在海里沿水平方向发炮消灭对方的潜艇，或击毁对方的鱼雷和水雷，也可以向上发炮消灭海面上的敌舰。你的最终目标是要摧毁敌人的军火供应船。

在海面上的舰艇中，有一种挂有红十字标记的医用救护船。这是受保护的船，你不能击毁它。相反，不论是你有意或无意击中了它，炮弹将反弹回来。在反弹回海里的炮弹消失或销毁之前，你会暂时丧失向上发炮击毁对方舰只的机会。

你驾驶的潜艇的燃料是有限的。但在海底不时出现的绿色船只上装有燃料。一只小海豚会从船上取下燃料，你必须及时准确地接住。否则燃料就会被一条大鱼抢走。注意激战中绝不能伤及海豚，因为海豚是你的军需品的运输队长。

游戏功能键：

游戏调入后，自动进入演示。若敲空格键则进入键盘控制并开始；若按游戏棒的按钮，则进入游戏棒控制并开始。

CTRL+S——这个组合键用来控制声音。

ESC——暂停。

CTRL+C——进入用户自定义键控制。如果用户希望自己确定游戏的操作键，则可敲该组合键。用法是：先敲入

CTRL+C，然后用←或→移动菜单上的箭头，按照上、右上、右、右下、下、左下、左、左上、停止、向上发射、向前发射的顺序来定义各键，最后敲回车键结束定义。用户也可以直接用游戏本身提供的操作键。

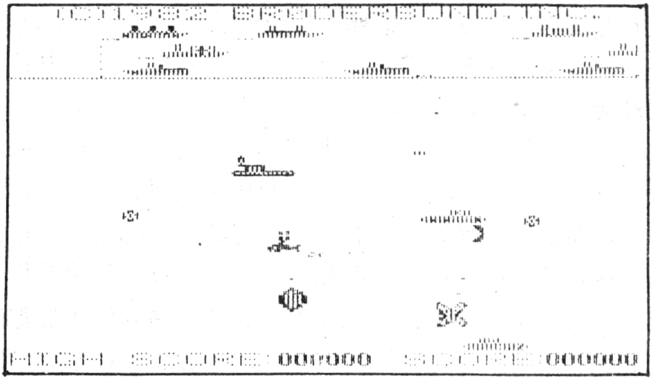


图 55　全速前进

操作键：

U——潜艇上行。

M——潜艇下行。

H——潜艇左行。

K——潜艇右行。

Y——潜艇左上行。

I——潜艇右上行。

N——潜艇左下行。

,——潜艇右下行。

J——潜艇原地停止。

F——向前发炮。

D——向上发炮。

游戏时注意：

①游戏开始后应使你的潜艇处于中间靠近海面的位置，这样便于攻击对方。

②当向海面上的敌舰发炮时，必须注意提前量，因为敌舰也在移动。多玩几次就会较好地掌握其规律。

③当误向医用船发炮后，可以用水平发炮来击毁反弹回来的炮弹，这样可以立即重新获得向上发炮的权力。总之，动作要协调，反应要机敏灵活。

④这个游戏最好用游戏棒控制。

56. 屎壳郎 （ZHYX017-B2）

这是一个迷宫型的游戏。大自然中的垃圾，既影响美观，也污染环境，又是病菌滋生的场所，所以需要经常及时地清除。在这方面，名不见经传的屎壳郎（又名蜣螂）却是人类的得力助手，是大自然的天生的清洁工。

经过蜣螂处理过的垃圾，可以变为肥料，在消除污染的同时，还起到变废为宝的作用。难怪曾有个草原国家，为消除由于食草动物大量排泄而带来的严重污染，不惜大量进口蜣螂呢。

蜣螂的工作，使各种病菌难以滋生，因而遭到细菌的攻击。蜣螂在清除垃圾时，必须避开细菌的攻击。否则，一旦遭到细菌的围攻，屎壳郎就会失去活动能力以至死亡。

游戏开始，屏幕上显示一个长方形的迷宫，迷宫中有密密麻麻的路，路上堆满了颗粒状的垃圾，不少细菌肆无忌惮

地在路上窜来窜去。你必须依靠一个放大镜来观察道路，以便指挥蜣螂清除垃圾和躲避细菌的袭击。当全部垃圾清除干净，而又未碰上细菌时，就可以进入下一局。

放大镜虽然放大了道路，使你看清了细菌，但同时又缩小了视野，你必须注意细菌的活动，灵活、及时地避开它们。当遇到死胡同时，要迅速进去消除垃圾，然后再及时退回到大路上。

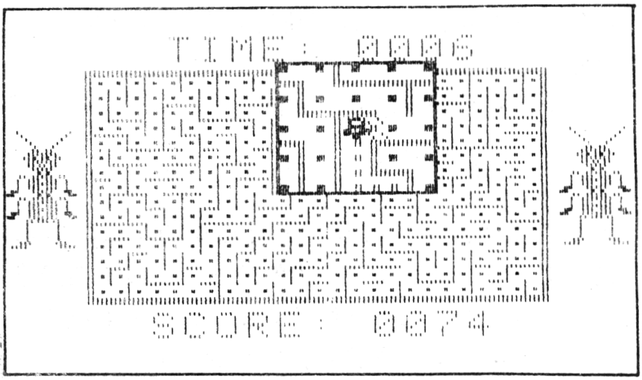


图 56　屎壳郎的形象

游戏功能键：

任意键——开始。

ESC——暂停。

CTRL+S——声音。

操作键：

I——上行。放大镜与屎壳郎同时移动，下同。

M——下行。放大镜与屎壳郎同时移动，下同。

J 或←——左移。

K 或→——右移。

57. 夜间打猎 （ZHYX017-B3）

这是一个激烈的对抗性游戏。你牵着猎狗，背着猎枪，到原始森林里去打猎，这种乐趣并非人人都能享受到。随着人类对大自然有意或无意的破坏，森林的面积和野生动物的数量在迅速减少，为拯救森林和野生动物，世界各国都制定了森林法和野生动物保护法等，从而使你打猎的机会相当难得。但是，计算机游戏可以帮助你一睹夜间打猎的风采。

现在你手持猎枪，已经来到了茂密的森林，一颗子弹射出去，被激怒的各种动物，为了自己的生存，将会成群结队地向你扑来。如果你的技艺不高，被野兽碰上，其结果当然是不言而喻的了。

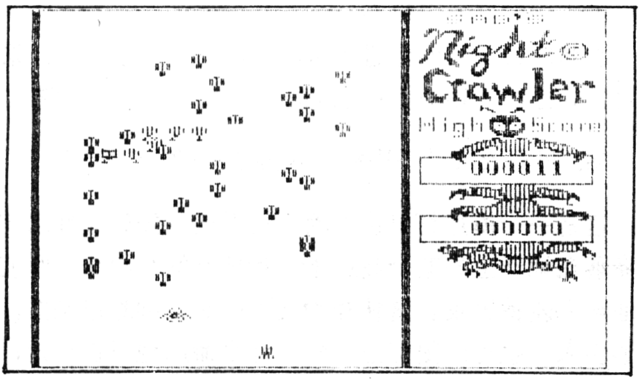


图 57 螃蟹在巡逻

为保护野生动物，森林边缘有一只螃蟹充当护兽员在不停地巡逻。打猎时，要尽可能避开它，不要被它抓住。在迫不得已时，也可以向它开火。

神枪手，在计算机屏幕上大显身手吧！但实际生活中，破坏生态平衡的事情却万万干不得！

游戏功能键：

回车键——开始。

CTRL+S——声音。

操作键：

A——上移。

Z——下移。

←——左移。

→——右移。

空格键——射击。

游戏时注意：

①击中螃蟹可以得高分。

②当野兽排队向你进攻时，可以守住一个方向，采用连续射击的办法，逐一消灭它们。

58. 阻击战（鬼子进村、入侵者）(ZHYX017-B4)

这是一个模拟打阻击战的对抗游戏。侵略成性的宇宙怪物降落在地球上的某个高山上。指挥官站在山头，驱使部下向地球人轮番进攻。这伙怪物使用的是一种蛇形利器，不但能够伤人，也可以毁坏建筑物。你奉命原地阻击待援，手中仅有三门火炮，但可以利用街垒抵挡对方的利器，也可以利用街垒的空隙，寻机消灭敌人。

每当你的火炮被对方击中，山坡上的宇宙人指挥官就会狂笑起来。它们乘坐的飞碟也不时会从头顶上飞过，这既是向地球人示威，也是给它们的部下打气。你必须沉着应战，以尽可能小的损失，夺取最大的胜利。

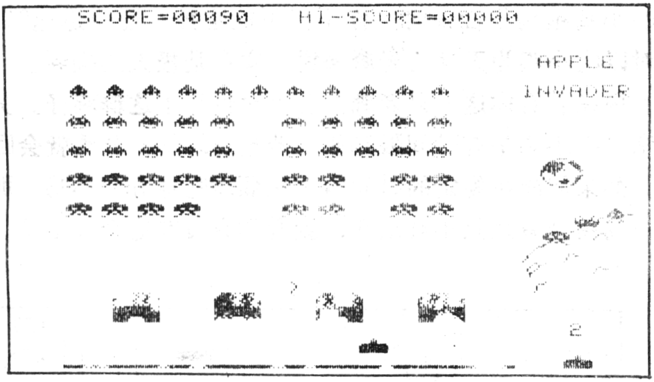


图 58 宇宙怪物

游戏功能键：

任意键——开始。

操作键：用游戏棒操作。

59. 老鹰抓小鸡 (ZHYX018–A1)

这是迷宫型的老鹰抓小鸡的有趣游戏。在一座迷宫里，老母鸡带着分别标有 1～5 号码的五只小鸡在尽情地玩耍。天空中依次出现三只老鹰，它们看着这群小鸡，馋涎欲滴。现在你就控制这些老鹰扑进迷宫，然而，“落地的老鹰不如鸡”。如果被老母鸡碰上，就抓不到小鸡了。即使抓住小

鸡，也必须按编号顺序才能将小鸡吃掉。如果你没有按照编号顺序吃掉某个小鸡，那么以前吃掉的小鸡还会要你全部吐出来。这时全部小鸡欢聚一堂，手舞足蹈地庆祝一番，而你又得从头开始。

聪明的母鸡和鸡仔会利用迷宫与你巧妙周旋，当不按顺序的小鸡跑到你面前时，你不但不能吃掉，还得迅速躲开。这对以吃小鸡为天性的老鹰来说，实在是极大的嘲弄。

现在看看你这三只老鹰，能否对付得了这群鸡仔。另外注意，抓小鸡是有时间限制的，若超过时间，公鸡就会回来了。如果你能在规定的时间内，按顺序吃掉五只小鸡，那么下一局将会有六只小鸡出来，就看你有没有这个口福了。

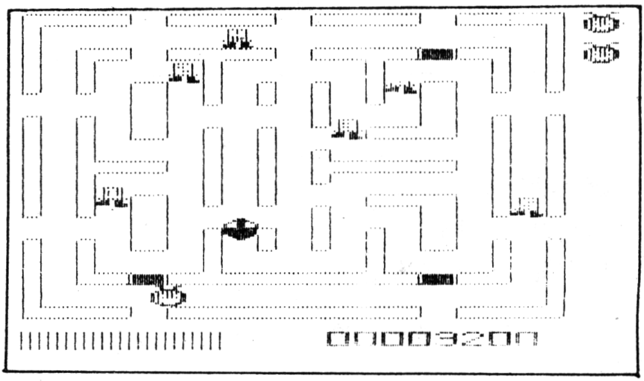


图 59　欢快的小鸡

游戏功能键：

P——进入游戏。

D——进入演示。

ESC——退出游戏或演示，重新开始。

ESC+ESC——进入自定义键状态，按上、下、左、右顺序定义各键。敲 P 键进入游戏。

操作键：

I——老鹰上行。

M——老鹰下行。

J——老鹰左行。

K——老鹰右行。

游戏时注意：

当有两只以上按编号顺序的小鸡，出现在同一条路上时，应不失时机地扑上去，否则良机瞬间即失。

60. 猎鹰 (ZHYX018-A2)

这是一个模拟单机拦截敌机群的游戏。你现在正驾驶一架完成护航任务而返航的飞机，在归途中，突然发现了成群结队而来的敌机。战士的责任感，使你立即投入了拦截敌机的战斗。敌机疯狂地向你射击，必须及时地避开敌机的火力。敌机多次扑空，会不顾一切地向你冲来，还会改变形状，从侧面向你进攻（你的火力只能向前扫射）。当你消灭了一批敌机之后，恼羞成怒的敌机会变换队形，以十倍的疯狂向你进攻。愿你以极少的代价，夺取尽可能大的胜利。

当然，在你的战机损失之后，战友会接替你继续投入战斗。

游戏功能键：

1～9——选择己方飞机数。

J——控制选择用游戏棒并进入演示。

K——控制选择用键盘并进入演示。

其它键——退出演示，选择游戏人数：1/2（兼开始）。

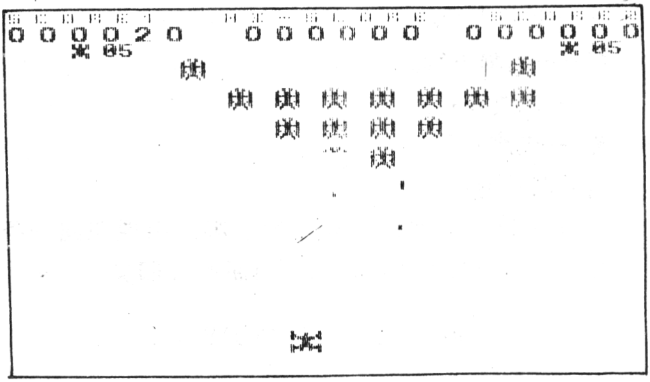


图 60　孤胆雄鹰

操作键：

;——飞机左移。

→——飞机右移。

空格键——射击。

ESC——飞机自我防护。

61. 自杀　（ZHYX018-A3）

这是一个模拟抢救不幸坠崖的小动物的游戏。在大自然中，某些动物如大象和鲸等的集体自杀行为，时有发生，其原因至今还是一个谜。人类唯一能够做的事情是发现动物在集体自杀时，及时地制止和挽救它们。

现在又有一批可爱的小动物从悬崖峭壁上接连不断地跳了下来，显然，落地的结果只能是粉身碎骨。你发现了这件危急的事情，立即准备了一张神奇的弹簧床，用它来接住从上面坠下的动物。当你接住它们时，它们会自动地弹回山顶。但是你只有一张床，往往顾了这头，顾不了那头，这需要你不停地移动床的位置，以便准确地接住它们。

一个人去抢救众多的动物，失手是难免的，我们只有量力而行了。

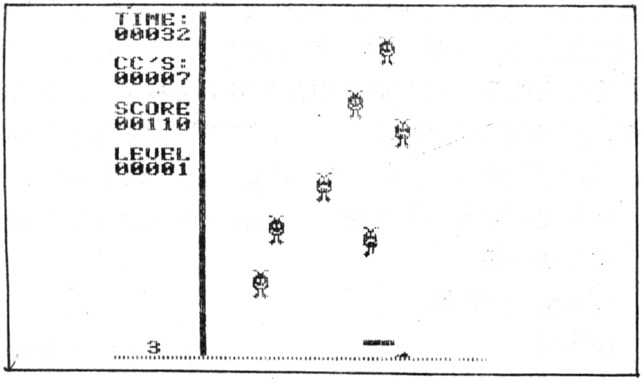


图 61　何必想不开呢？

游戏功能键：

任意键——进入控制选择或开始。

J——控制选用游戏棒。

K——控制选用键盘。

操作键：

←——弹簧床左移。

→——弹簧床右移。

任意键——弹簧床暂停。

游戏时注意：

此游戏用游戏棒控制要方便得多。

62. 四面夹击 （ZHYX018—A4）

这是模拟宇宙人和变形金刚之间战斗的游戏。现在你扮演一个宇宙人，乘飞碟在宇宙中遨游。突然遇到众多变形金刚的围追堵截，使你处于四面夹击的状态。你的飞碟可以发射激光炮，发射的方向也可以任意改变。当击中变形金刚时，它就会变形一次，由开始的汽车人变为飞碟、电视机、喷火枪或飞船等，而变形金刚自身则不会被击毁。在危急的时刻，你若按动急救炮钮，可以在四个方向同时发射激光炮，从而使你化险为夷。游戏开始，这个炮钮只能发射三次，但是随着你得分不断增加，急救功能又会重新恢复。

游戏功能键：

回车键——开始。

操作键：

Y——发射方向朝上。

空格键——发射方向朝下。

G——发射方向朝左。

J——发射方向朝右。

ESC——射击。

A——急救炮钮。

游戏时注意：

两手密切配合，控制六个键：左手中指和食指分别控制

ESC 和 A 键；右手中间三指分别控制 G,Y,J 三键，拇指控制空格键，这样操作较为灵活。

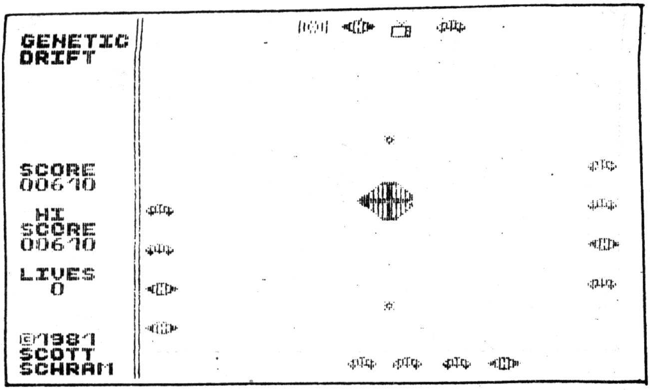


图 62　突围

63. 大食客　（ZHYX018—B1）

这是一个较早出现的游戏，玩法同“吃魔鬼”，但没有彩色、声音、速度等控制，另外图形比较粗糙。

当大食客吃到仙丹后，本来即是白色身体的魔鬼，仅在其身上增加几条花纹，这时你可以吃掉它。在迷宫途中，有时还会出现一些色彩鲜艳的水果，吃掉水果，可以加分。

敲空格键即开始。

操作键：

A——大食客上行。

Z——大食客下行。

←——大食客左行。

→——大食客右行。

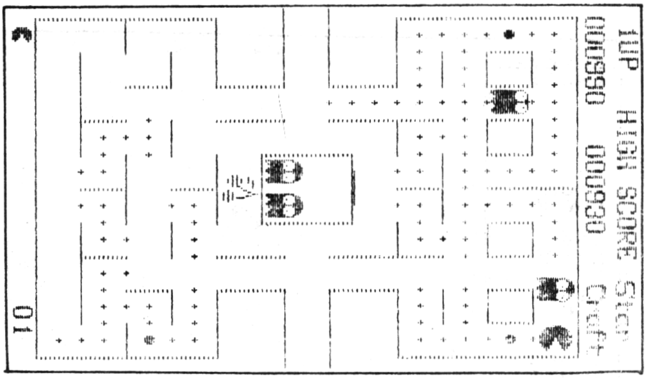


图 63　大食客

64. 疯狂袭击　(ZHYX018—B2)

这是一个模拟高炮拦截敌机的比较简单的游戏。高炮阵地留下你一个人值班，只有一门高炮和两百发炮弹供你使用。突然接到紧急情报，有一批敌机将经过你的防区去袭击某军事基地，命令你使用高炮拦截敌机。

敌机在远方出现了。其中有轰炸机、双翼机、侦察机等，源源不断地进入你的防区，你必须不失时机地将它们击落。屏幕上将记录你打掉的敌机和逃脱的敌机数。你的高炮每次发射一个炮弹，炮弹在天空按弹道曲线运行，故每次是否能消灭一架敌机，都必须根据敌机的高度、速度以及高炮的仰角等诸因素来决定。

如果你的炮位不幸被敌机投下的炸弹炸毁，或者你的全部炮弹已经打光，则只好重新开始。

逃脱的敌机数，也包括了返航后通过你的防区的敌机。打掉的敌机数，包括了对方自己相撞而损失的敌机。

看你用两百发炮弹，能够打下多少架敌机？

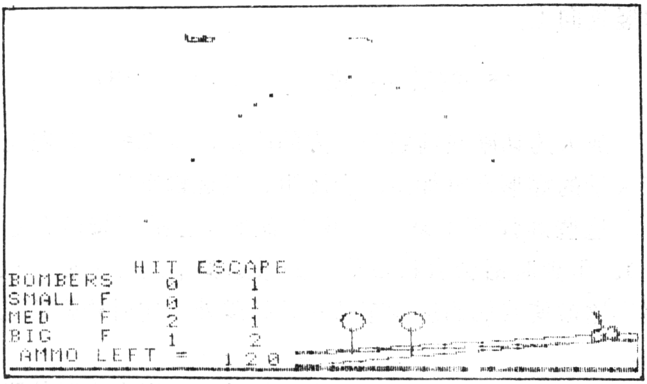


图 64　高炮防空

游戏功能键：

0——控制选用游戏棒兼开始。

1——控制选用键盘兼开始。

任意键——游戏结束后，重新选择控制。

操作键：

炮位置于屏幕右下角，炮口可沿竖直方向逆时针转动（左转）90°。

D——炮口左转。

U——炮口右转。

F——开炮。

游戏时注意：

①对炮台威胁最大的是轰炸机，所以主要任务是干掉它（敌机中个头最大者，会不断地扔下炸弹来）。

②对于低空来袭的轰炸机，炮口可尽量左转，以求在其接近炮位时干掉它，对于一般在高空飞行的敌机，可以让炮口竖直向上。

65. 突破封锁线 (ZHYX018-B3)

敌人为切断我前线与后方的联系，派飞机在公路上投掷了大量的蝶形定时炸弹，企图阻止我运输车的前进。

这些炸弹落下来时，并不爆炸（包括直接落在运输车上），但延时后会自行爆炸。如果运输车压在上面，也会引爆，这就使我们的运输车从一开始就处于定时炸弹的包围之中。

运输车上仅配备了一挺高射机枪，可以在定时炸弹未落地之前将其扫毁，这就要求你要控制好车辆的左右移动，选择并瞄准目标。当然也要注意不要和已落在地面上的定时炸弹相撞。

然而，对空射击又要加速运输车本身的消耗，从屏幕下端可以看到一条逐渐缩短的线段，这条直线段就是你完成任务的时间表。当天空中出现敌方的战略物资时（用一只桶形物表示），你必须及时将其击落，以补充自己。否则，当处于弹尽粮绝之时，你的运输任务也就无法完成了。

游戏功能键：

空格键——开始。

ESC——暂停。

CTRL+S——声音控制。

CTRL+R——中断游戏，重新开始。

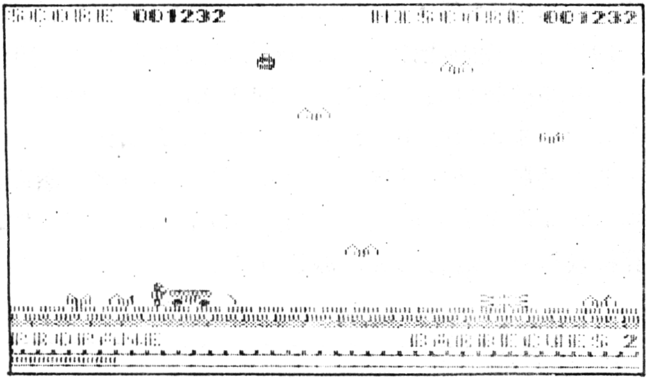


图 65　封锁线上的运输车

操作键：

←——运输车左移。

→——运输车右移。

空格键——高射机枪对空射击。

游戏时注意：

当运输车被定时炸弹围困时，只有原地不动，待定时炸弹自动爆炸后，方可乘机前进。

66. 桥牌　(ZHYX018—B4)

这是人和计算机进行桥牌比赛的游戏。在众多的牌类游戏中，桥牌可以说是牌中的佼佼者，它不但内容丰富，而且

煅炼人们的思维。目前，在我国桥牌已逐渐成为广大人民生活中的一项喜闻乐见的娱乐活动。

桥牌是用扑克牌（除去大、小王牌）进行的对抗性很强的文体项目。它起源于英国，最早叫“惠斯特”牌戏，经过逐步演变，到 1925 年才形成目前世界上流行的“定约桥牌”。

1979 年，我国把桥牌列入国家正式比赛项目。1980 年 6 月，中国桥牌协会正式成立，同年 10 月，世界桥联执行理事会做出决议接纳中国桥协为世界桥联会员国。

随着桥牌运动的发展，桥牌爱好者越来越多。然而，打桥牌一定要四个人才能进行。如果有了桥牌的游戏软件，由计算机模拟对手进行比赛，那就方便了。

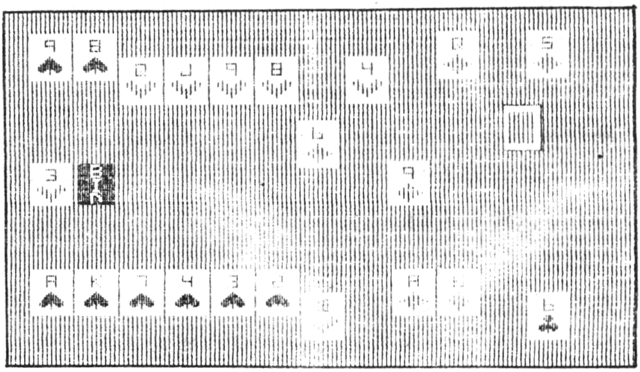


图 66　桥牌

打桥牌，要按照桥牌的规则进行。

1. 叫牌(BID)

在四种花色（黑桃、红桃、方块、梅花）中确定一种花

色作为“将牌”，将牌的大小数字为1到7中的任意一个。在电脑桥牌中，始终由游戏者为“庄家”，其同伴为“明手”，叫牌由庄家和明手轮流进行（这与正规桥牌有所不同）。当你认可同伴所叫的牌后，可以“不叫”。下面就可以打牌了。将牌的大小，一般从小的数字开始叫（不一定是你手中有的点数），数字越大（不能大于7），赢牌后的得分越高，但赢牌的几率则越小。将牌的花色由手中某种花色的牌数多少和其点数的大小而定。

2. 出牌

将牌确定以后，由最后定出将牌的一家（庄家或明手）的左手侧一家首先出牌，而你的同伴将把自己的牌按花色分类摊放在牌桌上，由你决定出牌（这也和正规打法不尽相同），即游戏者一人要出两家牌。

四家按顺时针方向各出一张牌为一墩。在第一家出牌之后，其余三家所跟花色应与第一家相同，然后牌面点数大的获胜，再由获胜者领出下墩牌，当没有第一家牌的花色时，可以跟其它的花色，若所跟为将牌花色时，则出将牌者获胜。

每局获胜，至少要赢得的墩数为将牌点数(1～7)加6，否则就算输了。至于赢输如何计分，已由电脑“承包”了。当然，电脑是不会私自乱改分数的。

在游戏调入后，请你依次键入月、日和年所对应的数字，以回车键分隔，稍候，电脑即开始发牌，每方十三张。

牌发完后，你的对方的牌全部摊放在牌桌上，然后开始叫牌。叫牌在你和同伴之间进行，该谁叫，由屏幕上的提示确定：屏幕上的“SO”方和“NO”方分别代表庄家和他的同

伴，写有“BID”字样的标志，放在哪个字符旁边，就由哪个叫牌。

如果由你叫牌，你打出一张花色后，若同伴认可，则下面即转入出牌。若同伴不认可，他也可以再打出一张花色，这时又要看你是否同意，若同意，请敲一下“P”键，即可转入出牌。若不同意，可以再来出另一张花色……。但要注意的是，后打的若是花色相同的牌，则点数必须大，若点数相同的不同花色，则要按照“黑桃、红桃、方块、梅花”从高到低的顺序，后叫的必须是高等级的花色，如同伴叫的是方块2，你可以叫黑桃 3 或红桃 3，也可以叫红桃 2 或黑桃 2，但不能叫梅花 3。叫牌结束，转入出牌。

牌点除“10”以外，按对应的字符(A,J,Q,K)和数字(2～9)敲入（10 用字符“T”表示），后跟代表花色的一个字符即可。花色字符按黑桃、红桃、方块、梅花的顺序，依次为：S,H,D,C。如：你准备出红桃 10，只需敲入“T”和“H”键即可。

每出完一墩牌（四家各出一张），用“回车键”清理牌桌，游戏者若赢了一墩，则在右侧用一张牌表示，直至十三张出完。

每局终了，请敲“ESC”键，看各自得分，然后再敲“Y”键，重新开始，或者敲“N”键，结束。

67. 小围棋 （ZHYX018—B5)

这是一个和计算机下棋的智力游戏。为对付不同的棋手，计算机准备了三套人马，有高手，也有生手。你先可以选择与你水平相当的对手。计算机一般都是宽宏大量的，每

次都可以让你先走，当然，如果你要谦让的话，也可以让计算机先走。

现在开始下棋吧！计算机屏幕上首先提供一个 8×8 格的棋盘（真正的围棋是 18×18 的方阵），所以这个棋称为小围棋。棋盘中心各有黑白棋子二粒，先走者执白棋。棋盘坐标从左到右为横坐标 1～8，从上到下为纵坐标 1～8，每格均对应有横、纵二个坐标。当你敲入某格的横、纵坐标时，则在该格内马上出现一个白棋子。

走棋是有限制的。游戏规定，每走一步棋，都必须保证能在横、纵或斜线上夹死对方的一串连续的棋子（真正的围棋是围死对方），若无法做到这一点，那就只好让计算机连续多走几步了；反之亦然。一旦把对方夹死，对方的棋子就换成了你的棋子了。当 64 个格子全部占满后，谁占的格子多，谁就是胜利者。

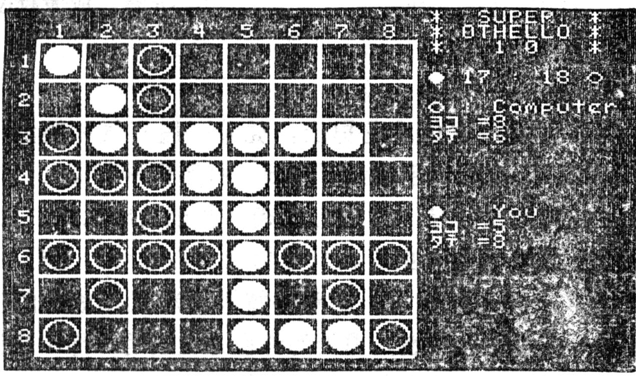


图 67　小围棋

游戏功能键：

1～3——难度选择（敲数字后再敲回车键）。

Y——先手。再敲回车键。

N——后手。再敲回车键。

Y——再玩（按任意键退出）。

操作键：

每次走棋，敲入的横纵坐标值只能是1～8的数字。按游戏规定，依次敲入对应横纵坐标的两个数字键。

游戏时注意：

当你准备夹死对方时，要考虑对方是否可能反过来夹死你；在保证满足游戏条件的情况下，应尽先抢占最边上一行（第一行和第八行）和最边上一列（第一列和第八列）。

68. 成龙过关（勇闯虎口）（ZHYX019-A）

这是一个精彩而紧张的武打游戏。一位平白无辜的良民百姓被庄园主抓去，绑在后花园中，受尽折磨。成龙仗义执言，无所畏惧地闯进庄园，他要来一个惩凶除霸，虎口救人。

现在你就是这位成龙勇士。凭着一股正气和精湛的武艺，与蜂涌而来的打手展开了激战。打手们拳脚交加，前后围攻，庄园教头手持飞刀进行偷袭。甚至放出毒蛇、火龙、吸血小怪以及吸血飞虫等。只见勇士左右开弓，上打下扫，直打得爪牙们东倒西歪。面对手持大刀耀武扬威的的庄园主，勇士更是怒火中燃。勇士的鲜血是宝贵的，绝不能让吸血虫吸光，良民的性命危在旦夕，勇士必须连续战斗下去。

游戏功能键：

游戏调入后敲任意键进入演示。若再敲任意键，则退出演示进入选择。

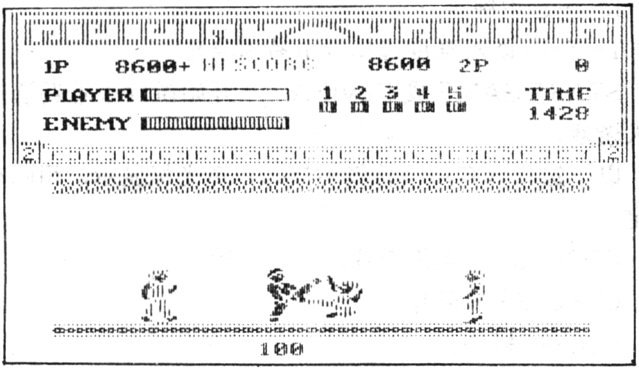


图 68.1 惩凶除霸

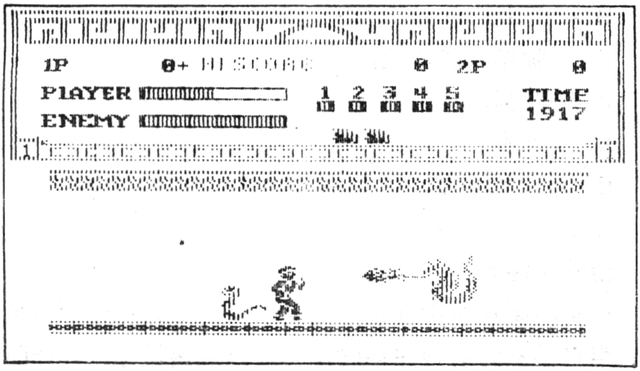


图 68.2 勇斗毒蛇

选择内容如下：

1～2——选择游戏人数。

J——选择游戏棒控制。

K——选用键盘。

1～5——游戏难度选择（由易到难）。

START GAME 或 REVIEW——开始游戏或重新选择或进入游戏。

以上选择内容由空格键控制的白色光标显示，用回车键确定。

CTRL+Q——退出游戏，重新开始。

CTRL+S——声音。

ESC——暂停。

操作键：

F——勇士左转（前进方向）。

H——勇士右转。

B——下蹲，避让飞刀或准备实施扫堂腿。

T——跳起，避让地面飞刀。

Z——踢腿。

X——冲拳。

B+Z——扫堂腿。

B+X——下冲拳。

游戏时注意：

尽量不要让对手近身，尤其不要被对方从正面或反面抱住。当对手从背后抱住你时，你可以迅速转身，并伴随出拳或踢腿。从前面抱住你时，可先转过身去，然后再迅速转回来出拳。对于飞刀手，你要乘飞刀出手之机，迅速逼近。

69. 北斗拳 （ZHYX019-B）

这也是一个武打游戏。它说的是键次郎的好友被死敌南斗抓获，键次郎连闯五关，终于战胜种种对手和死敌南斗，最后与好友胜利重逢的故事。

第一关，键次郎碰到一个浑身刀枪不入的对手，任你拳打脚踢，却不能伤其毫毛，而自己的体力却在不断地消耗。显然，一个精疲力尽的人，是无法战胜这种对手的。

第二关，对手不仅善使飞刀，更有所谓“吸能大法”的绝招，当你躲过飞刀而逼近对手时，千万不要让对手跃到你的上空来施展“大法”，否则你的能量会被一吸而尽，从而就将失败。

第三关，南斗派出一个善于模仿的对手，其一招一式与你同出一辙。显然要打败这样的对手，也需要费一点心思。

第四关，出来一个善施“烈阳神功”的巨人，他不仅力大无穷，而且可以浑身起火向你逼近。你必须在其发功之前，不停地攻击；否则，惹火烧身，后果难测。

第五关，机智勇敢的键次郎连闯四关，终于迫使死对头南斗亲自上场。南斗的绝招是“掌心雷”，当他跃到你的上空时，掌心就会发出电闪雷鸣。这时你的处境就十分困难了。

击败南斗之时，就是好友团聚之日。

这是一个用游戏棒控制的游戏。

游戏功能键：

游戏调入，出现“北斗之拳”字样后，连敲两次回车键即可进入游戏。

每局失败结束后，敲 Y 键就重新开始。

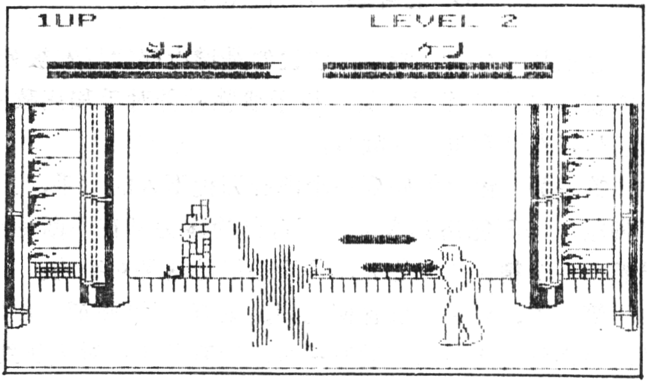


图 69　北斗拳

操作键：

游戏棒控制键次郎左右移动、下蹲等，按钮 0 控制键次郎踢腿，按钮 1 控制键次郎冲拳。

游戏时注意：

要想战胜对手必须攻守得当、针锋相对、先发制人、连续攻击和近身搏斗。

70. 儿歌拼图 (ZHYX020-A)

这是为学龄前儿童准备的一个看图、拼图游戏。儿童玩具中，有一种“六面画”。它由九个正方体组成，每个正方体的六个面，都有一部分画面，当将九个正方体按一定规律排成 3×3 方阵时，即会出现一幅完整的图画。显然，这个玩具共有六幅完整的图画。

这里介绍的拼图游戏，画面多达二十幅，在看图、拼图

时，还可以欣赏到优美的儿童乐曲。这些图画中有小兔大力士、机器人诞生、小花猫玩球、老鼠探亲、动物列车、金鸡报晓、二虎显威、吹泡金鱼和鸭子戏水等。

进入游戏，先出现双象图案，再伴随一首乐曲，然后选择游戏难度和喜欢的儿歌。难度分为 1～3 三个等级，与之对应的图案可分裂为 5、6、9 块，儿歌有 1～20 首，与之对应地也有二十幅图。选择完毕，敲空格键即开始，调入所选图案和乐曲。当乐曲奏完后，图形自动分裂成若干块，且打乱排列，然后即进入拼图。

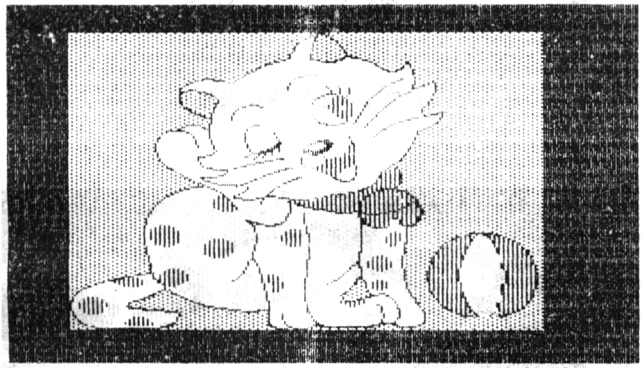


图 70.1　小花猫玩球

拼图的操作如下：

图画分裂成若干块后，每块各有一个编号，只需敲入对应的数字键，则两图即可交换位置。如此反复，直至所有图块拼接正确，游戏将恢复原来完整的图画，敲空格键可重新选择。用 ESC 可使未选择完的操作重选或在游戏中途退出

重选。

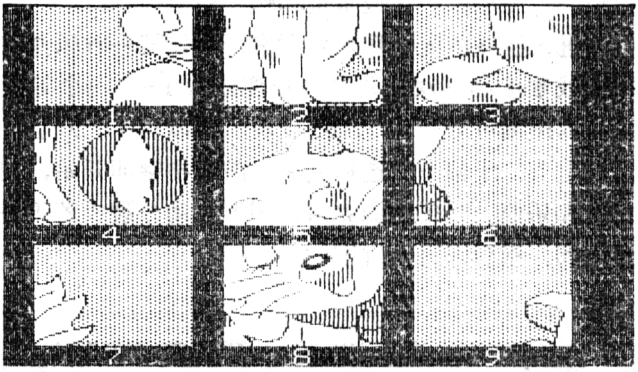


图 70.2　小花猫在哪里？

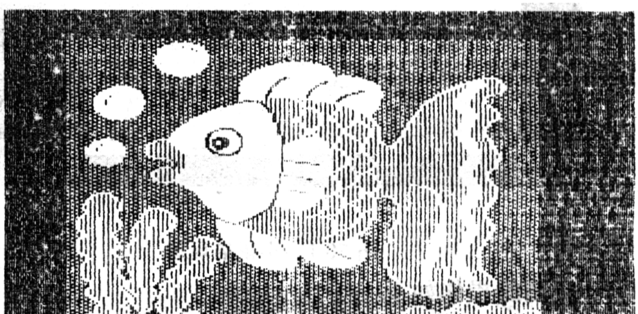


图 70.3　吹泡的金鱼

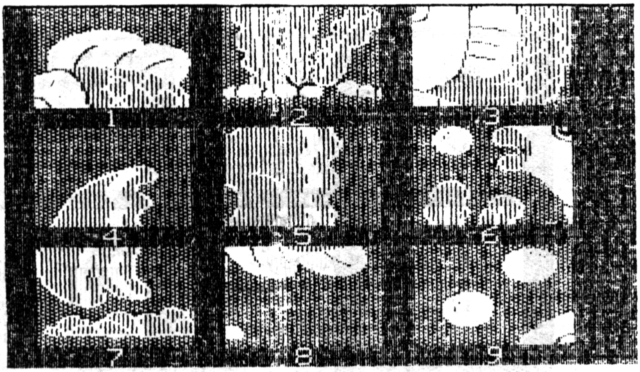


图 70.4　金鱼不见了

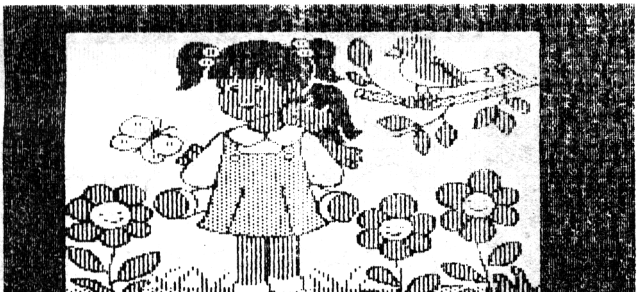


图 70.5　喜鹊报春

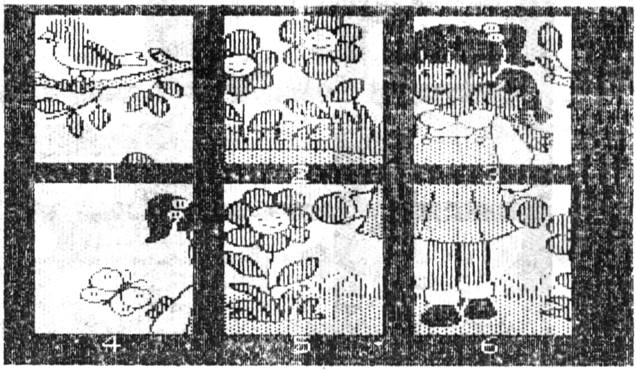


图 70.6　喜鹊在这儿！



图 70.7　小鸭戏水

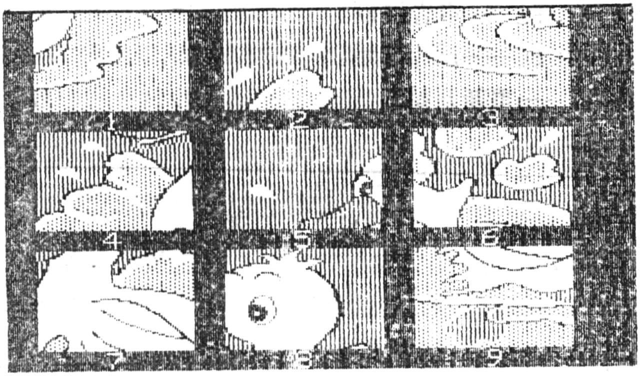


图 70.8 小鸭藏在哪儿？

71. 星际海盗 （ZHYX020—B1）

这是一个模拟在太空中反击掠夺的游戏。在繁星密布的太空中，存有八堆珍宝，这是人类为开发宇宙而筹措的资金。面对黄灿灿的珍宝，贪婪成性的星际海盗会驾驶飞船前来抢夺。你的任务就是驾驶飞船截住海盗，保护珍宝的安全。对已抢到珍宝的海盗，你若在其没有逃遁之前，将它击毁，那么珍宝还可以重新回到原处。

你的飞船是用特殊材料制成的，可以承受海盗的八次袭击。并配备有激光炮，专门用来对付海盗的飞船。

如果你觉得一个人势单力薄，对付不了海盗，还可以找一个助手，用两条飞船来保护珍宝。这时另一人必须使用游戏棒来控制。

游戏功能键：

1～2——选择游戏人数（兼开始键）。

CTRL+S——声音控制。

CTRL+C——反相显示。

ESC——重新开始。

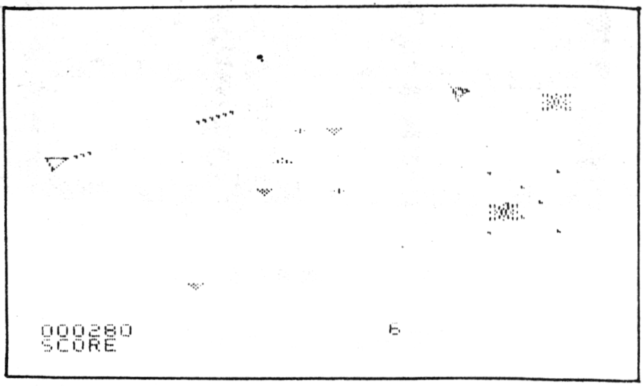


图 71　截击星际海盗

操作键：

D——飞船逆时针旋转（左旋）。

F——飞船顺时针旋转（右旋）。

←——飞船前进。

→——飞船射击。

72. 恐怖战争（防空袭）(ZHYX020-B2)

这是一个模拟未来地空作战的游戏。为了防备敌人核武器的袭击，重要的设施如导弹发射台、指挥部、能量输送塔等，均深深掩藏在地下。为保护这些设施的安全，又配备有

地对空导弹和环形激光器。

战争开始了。敌方派出若干不同类型的飞行器，在我方基地上空，扔下无数小型炸弹和重型核弹，企图摧毁我方的防卫力量。我方被迫进行自卫还击。你可以控制一个环形激光器在天空中任意移动，向四方不断发射威力无比的激光束，用以消灭敌人的飞行器。激光器的能量由地下的能量输送塔靠微波传送，只要输送塔不被炸毁，环形激光器就可以始终发挥威力。随着战争的进行，敌人的飞行器越来越多，轰炸越来越激烈。你还可以向敌人发射地对空导弹，但此导弹仅有一颗，不到迫不得已时，尽量不用。

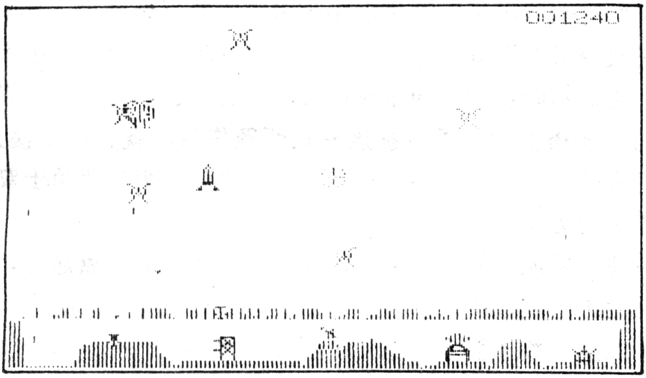


图 72　环形激光发射器

游戏功能键：

K——键盘控制（兼开始键）。

J——游戏棒控制（兼开始键）。

操作键：

A——每敲一次，环形激光器上移或下移或停止。

Z——每敲一次，环形激光器左移或右移或停止。

空格键——用环形激光器发射激光。

S——发射导弹。

游戏时注意：

环形激光器的位置应调整在中间，然后左右移动，这样可以同时对付高空和低空来袭的敌飞行器，更能发挥威力。

73. 爬高楼 (ZHYX020-B3)

这是一个训练反应能力和敏捷性的游戏。这个游戏是控制一位勇士沿墙壁从地面向一座摩天大楼顶上爬去。这座大楼正面有七间屋子，越往上爬，屋子间数逐渐减少，从而使爬高楼变得更困难。因为在大楼的某些窗口中会出现很多魔怪，它们不时从窗口向下抛掷重物、匕首、水泥板等，以阻止勇士向楼上爬。勇士被这些东西砸伤后，就会摔下楼去。而且有的窗户还会自动闭合，从而使途经此窗户的勇士双手无着力之处而摔下。为此勇士必须沿房间的水平方向避让，并抓住时机向上攀登。显然，房间数越少，窗户就越少，避让的地方也就越少。

当勇士终于登上了第128层楼的楼顶时，一架直升飞机将会把他送到领奖台，他将获得很高的奖分。现在请你扮演这位一心要爬上高楼的勇士，意下如何？

游戏功能键：

任意键——开始。

操作键：

,——爬楼者左移。

·——爬楼者右移。

L——爬楼者向上爬或上直升机。

空格键——爬楼者停止。

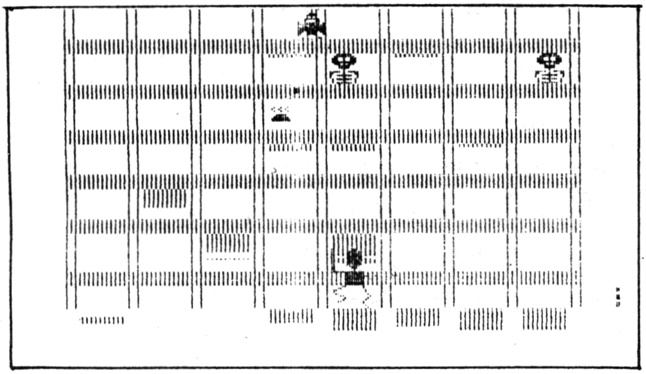


图 73 奋力攀登

游戏时注意：

窗户是逐渐由上向下闭合的，所以需要及时避让。一般来说，当魔怪掷下物体后，此条路线反而是安全的，可以趁机奋力向上攀登。

74. 空间战 (ZHYX020—B4)

这是一个模拟宇宙飞船在太空开辟航线的游戏。到太空去旅游，去探索宇宙的奥秘，这是人类的希望。然而茫茫宇宙，却处处有危险，且不说那些不明飞行物的袭击，就是那数不尽的流星、陨石，也会令人胆寒。为了太空旅行的安全，就必须开辟一条宇宙航线。这任务落到了你的肩上。

航行中，可以控制飞船左转、右转、前进和跳跃，以躲避流星、陨石和不明飞行物的攻击，同时可以发射激光炮，将对方击毁。但是要注意，一共有五艘飞船，利用这五艘飞船，看你能为人类到太空旅行开辟几条航线？

游戏功能键：

游戏调入后进入选择，选择内容如下：

1——演示。

2——键盘控制（兼开始键）。

3——游戏棒控制（兼开始键）。

4／5——特殊游戏棒控制（一般不要选择）。

0——再现飞船或重新开始。

CTRL+C——反相显示。

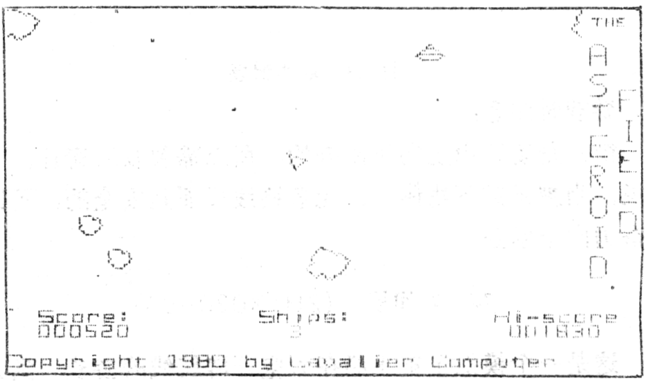


图 74　小心！流星和陨石

操作键：

D——飞船逆时针旋转（左旋）。

F——飞船顺时针旋转（右旋）。

←——飞船前进。

空格键——飞船跳跃。

→——飞船射击。

游戏时注意：

①每次飞船失利，需敲数字键 0，重新调入飞船。

②利用空格键控制飞船的跳跃，其落脚的位置是随机的，因此有利也有弊，只有在受到四面八方的围攻时，使用才有意义。

75. 抢攻滩头堡 （ZHYX021-AB）

这是一个大规模的分段的海、陆、空战斗游戏。这个游戏软件占用了盘片的两面，每面游戏不同，可以分别调用。正面为一组四个游戏，内容分别为：战船过险滩，高炮轰敌机，坦克越障碍和攻破滩头堡。四个游戏可以连续进行，当通过第一关时，就会自动进入下一局。每局的难度还可以由游戏者选择；背面为另一组四个游戏，内容分别为：空降兵炸炮台，通过封锁线，直升机轰炸和双人飞镖擂台。

每面的四个游戏，既可以单独玩，也可以作为一组连续地玩。下面先介绍正面的四个游戏。

1. 战船过险滩

登陆艇已进入敌方滩头阵地。敌人布下了多枚可游动的鱼雷，再加上滩头内暗礁林立，使登陆艇的行进十分困难，只能操纵其曲折迂回前进。

2. 高炮轰敌机

攻破滩头阵地的登陆艇，受到敌机的猛烈轰炸。看！敌

机又从远方隆隆而来，你必须操纵高炮对空射击，迅速调整射程，务必将敌机打下来。如果被敌机轰炸七次，你的舰艇也就毁掉了。

3. 坦克越障碍

由登陆艇上卸下来的十辆坦克，开始了对敌的冲锋和攻击。在前进道路上，敌人设置了巨石、阻拦墙、碉堡、炮台等，我方坦克必须一边射击一边前进，同时巧妙地避开各种障碍，一举冲破敌人的防线。

4. 攻破滩头堡

锐不可挡的坦克冲破敌人的前沿防线，现在只剩下一个滩头堡在作垂死挣扎。然而在我猛烈炮火的攻击下，立即土崩瓦解，滩头堡爆炸消失。整个游戏以我方的胜利而结束。

下面再介绍背面的四个游戏。

1. 空降兵炸炮台

直升飞机携带伞兵到敌方阵地上空，突然降下伞兵。此举受到敌人的拼命抵抗。落地的伞兵，凭借隔墙的掩护，逐步逼近敌炮台，也可以翻墙，最后用手雷炸毁敌炮台。

2. 通过封锁线

我方派八名战士乔装通过敌人封锁线，并有一门火炮随行掩护。在途中，战士们受到敌坦克和装甲车的攻击。隐藏在路旁围墙内的敌哨兵，也不时将手雷投向战士。为确保战士安全通过封锁线，必须灵活地操纵火炮击毁敌方坦克和装甲车，并干掉敌人的哨兵。

3. 直升机轰炸

一架武装直升机在隆隆的马达声中腾空而起，满载着炸弹飞向敌人阵地，将敌人设置的障碍和飞行器一扫而光，为

我方夺取最后的胜利赢得了宝贵的时间。

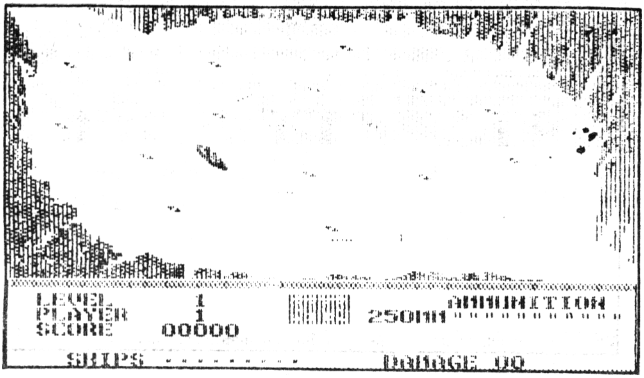


图 75.1　战船过滩

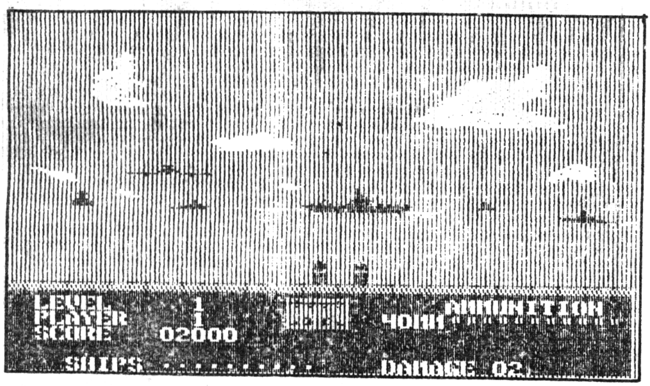


图 75.2　海空激战

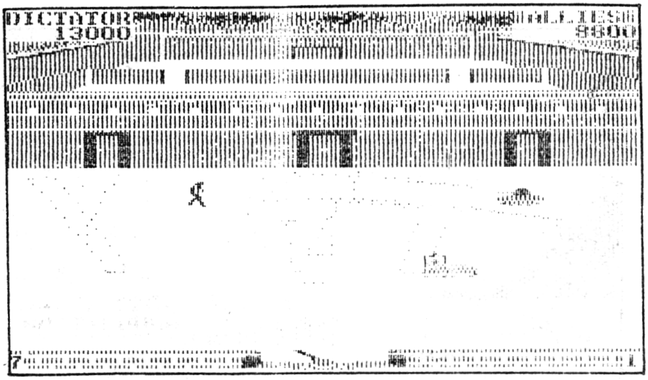


图 75.3　攻破滩头堡

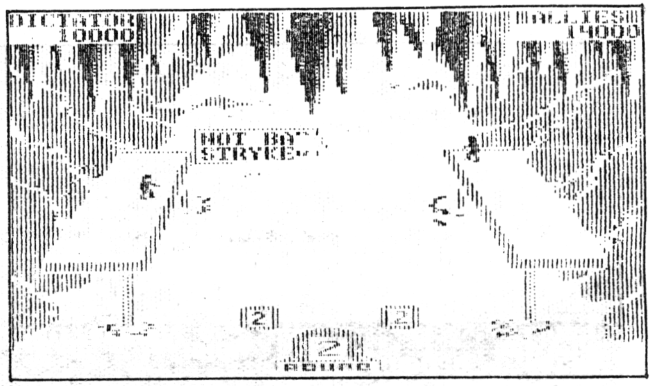


图 75.4　飞镖擂台

4. 双人飞镖擂台

紧张的战斗结束了。这是为游戏者提供的又一个激烈的

飞镖对抗游戏。在一个山洞中，手持飞镖的双方分别站在两边的平台上，可以在平台上左右移动，并将飞镖投向对方，以首先击中对方三次为胜。

这些游戏，可以一个人玩（与计算机对抗），也可以两个人轮流玩，有的还可以两个人同时玩。

正面的一组的四个游戏：

游戏功能键：

游戏调入，敲任意键进入选择：

K——键盘控制。

J——游戏棒控制。

L——难度选择(1～4)。每敲一次 L，难度增加一级，按菜单敲对应数字键，即进入练习。

CTRL+I——返回练习选择。

若敲 K 或 J 键后，则进入难度选择：

1～4——难度等级，由易到难（一人玩）。

5～8——难度等级，由易到难（二人玩）。

敲对应数字键，即进入从头开始的连续游戏状态。

D——进入演示。

T——显示成绩。

P——进行练习选择。

1——战船过险滩。

2——高炮轰敌机。

3——高炮拦击敌舰。

4——坦克越障碍。

5——攻破滩头堡。

6——退出练习，重新开始。

CTRL+R——退出游戏，重新开始。

CTRL+S——声音。

操作键：

I——战舰前进，或高炮射程或坦克上移。

M——高炮射程或坦克下移。

J——战舰左转或高炮左移或坦克前进（向左）。

L——战舰右转或高炮右移。

K——战舰转向停止或高炮停止移动。

D——射击（单发）。

F——射击（连发）或写入字符（游戏者姓名）。

其它键——停止射击。

背面一组的四个游戏：

游戏功能键：

游戏调入后，敲任意键进入选择：

P——游戏人数选择：1／2。

L——游戏难度选择：1～3（每敲一次 L 键，难度增加一级）。

J——游戏控制选择：游戏棒／键盘。

N——标准游戏(NORMAL)或练习游戏(PRACTICE)选择。若敲 N 键选择练习游戏，再敲 E 键，则出现以下游戏名称供练习之用：

1——空降兵炸炮台。

2——通过封锁线。

3——直升机轰炸。

4——双人飞镖擂台。

O——退回选择（不再练习）。

R——双打控制方式交换。

E——显示练习游戏或显示成绩。

CTRL+R——退出游戏，重新开始。

CTRL+S——声音。

操作键：

I——直升机上移（空投准备）或机枪射程或直升机升高或勇士上移。

M——直升机下移或机枪射程或直升机降低或勇士下移。

J——直升机左飞或机枪左移。

L——直升机右飞或机枪右移。

K——停止移动。

空格键——直升机空投伞兵。

F——连射。

D——单射或投掷（飞镖）。

第三局直升机起动：在键盘控制时，敲 F 键；游戏棒控制时，敲按钮 0 键。

游戏时注意：

先使用练习游戏，待掌握方法后，再使用连续游戏。

76. 飞狼战地直升机（陆空大战）(ZHYX022-A)

这是一个大型的模拟陆空联合作战的对抗性游戏。现代化的战争，往往是一场立体战争。天上、地上和海上同时发起攻击，动用一切可以使用的武器，如坦克、飞机、导弹等等。指挥这样的战争，需要非凡的才能和丰富的知识。通过

这个游戏，看你是否具有指挥立体战争的能力。

在这场战争中，我方的武装直升机可以射击、投弹及空降伞兵；陆地上有坦克、导弹车以及步兵，当然，救护车是必不可少的。对方也出动了战斗机、坦克和步兵。于是在空中和地面上展开了一场激烈的战斗。

你的直升飞机可以载运五名战士，装备十颗炸弹。用空投或降落的方法可以迅速地把战士送往前线。当燃料将要耗尽时，控制系统会发出告急信号，于是你必须返回基地补充。还可以诱使敌机深入，然后由导弹跟踪并击落之。我们的战士都是孤胆英雄，他们奋不顾身地冲向敌人，瞄准敌人就会自动开火。你的武器和人员会由基地及时补充。

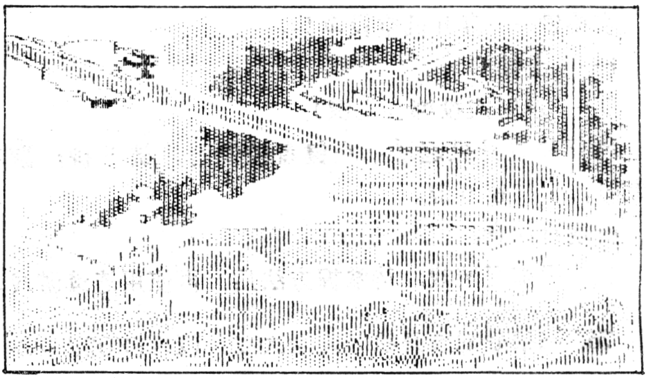


图 76.1　不可阻挡

调入游戏后，不妨先看一下演示，然后再亲自指挥，屏幕的上部为整个战区的雷达显示。凭借雷达可以纵观全局，决胜千里。

这是由游戏棒和键盘共同控制的游戏。

游戏功能键：

S——进入游戏。

T——调动坦克（每次一辆）。

A——调动导弹车（每次一辆）。

D——调动救护车（每次一辆）。

E——调动步兵（每次两人）。

M——调动步兵（每次五人）。

C——显示己方力量，包括得分，油量、炸弹数，直升机上伞兵人数及直升飞机数等。

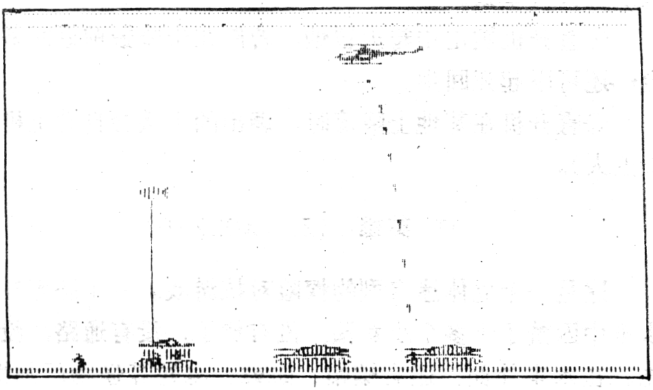


图 76.2　空降

操作键：

游戏棒控制直升机进退和升降。按钮 0 控制射击。按钮 1 控制投弹。

空格键——控制跳伞（直升机在空中且机上载有士兵

时）。

游戏时注意：

①键盘控制除跳伞外，主要用于调动兵力。游戏主要靠游戏棒控制，它可以使直升飞机飞行、射击、投弹、空降伞兵、运输兵员等。可用炸弹炸毁敌方的坦克。当直升机在空中停留时，投弹方向是直上直下。

②导弹车主要用于保护直升飞机。当直升机受到敌机攻击时，地面上的导弹车可以发射导弹自动追踪敌机，导弹车然后自动隐藏。

③敌我双方都有风向标，敌方的风向标碰不得，否则会造成直升机坠毁。

④直升机被击中起火冒烟，若能在未坠毁前返回基地平台，还可以起死回生。

⑤直升机在基地上降落时，调出的士兵会自动上机（每次五人）。

77. 英雄 （ZHYX022－B）

这是一个立体迷宫型的探险对抗游戏。一个恶魔在地下水牢中囚禁了十多个小女孩。没有梯子，没有通路，没有阳光。在水牢外面，还有蝙蝠、蜘蛛、毒蛇等怪物严加把守。这群可怜的孩子，何时才有出头之日啊！

为抢救这群孩子，伸张正义，三位见义勇为的英雄身背飞行器，腰系炸药包，无所畏惧地闯入了恶魔的地牢。他们不仅要开通道路，而且还要与看守的怪物搏斗，危险可想而知。一定要将这群饱经磨难的孩子从恶魔手中救出来，这是勇士们的共同愿望。勇士们可以利用飞行器在地下通道内飞

行和升降，也可以用所携带的炸药包炸开围墙，开辟道路。还可以用随身带的枪，将拦截的怪物干掉。每救出一个孩子，游戏就进入下一局。飞行器的能量是有限的。如果不能及时救出孩子，当能量消耗完毕，勇士也就自身难保了。

游戏功能键：

游戏调入后，自动进入演示。

ESC——开始或中断游戏，重新开始。

CTRL+S——声音。

1～4——难度选择，由易到难。

这是用游戏棒控制的游戏。操纵杆控制勇士升降和左右移动。游戏棒按钮控制射击。

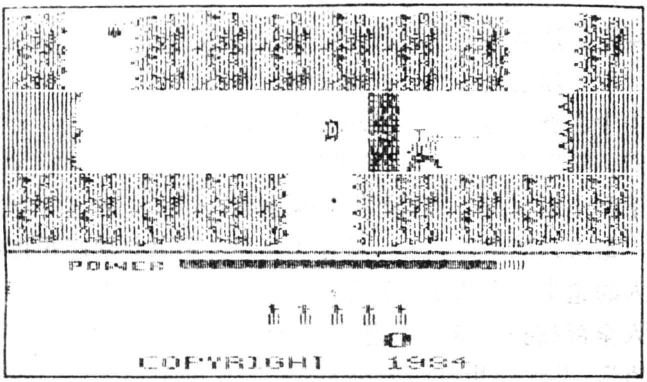


图 77　勇闯地牢

游戏时注意：

①勇士只要在砖墙处降落停留片刻，炸药包即自动安放好，然后迅速后退即会引爆炸药包。

②黑暗中，可以通过引爆炸药包，用以瞬时照明，以便看清进出道路。

③若遇到闪动的墙，则千万不可碰触，可以用垂直下降的办法接近并实施爆破。

④石头墙是不能用炸药包炸开的，所以不要在石头墙处停留，以免浪费炸药。

78. 迷宫捕俘（抓俘虏）（ZHYX023-A1）

这是一个迷宫型的对抗性游戏。为了解和掌握机器人的特点、构造和原理，现利用“时间隧道”来到机器人王国，要将机器人俘获并带回现代社会。大家对“时间隧道”可能并不陌生，这是一部国外科幻电视剧的名称。它说的是人类可以通过这个时间隧道，超越时空，对过去或未来进行亲临实地的观察。这当然是一种科学幻想。

现在你已经来到了机器人的迷宫王国，携带的激光枪可以击中各类机器人。你要想法解除机器人的武装，从而俘获它们。然后再通过“时间隧道”将其送回现代。隧道的大门用上下两个连在一起的菱形图案来表示。由于激光枪的能量很少，每次只能供俘获一个机器人使用。所以必须避开其它机器人的追击，迅速返回补充能量。如此重复，直到把十个机器人全部捕获，游戏就进入下一局。迷宫中还有一种“空间隧道”，其大门用不同大小的套在一起的矩形组成。即从此门进去，会从迷宫的另一个门出来，从而可以实现空间的转移。

机器人的形状和颜色各异，如果配置的是彩色显示器，那么游戏将更为精彩。

游戏功能键：

K——键盘控制（兼开始键）。

CTRL+S——声音控制。

ESC——暂停。

CTRL+C——进入音量选择(1～8)。

A——游戏者上移。

Z——游戏者下移。

←——游戏者左移。

→——游戏者右移。

空格键——游戏者射击。

若使用游戏棒控制，则敲 0 键就进入游戏。

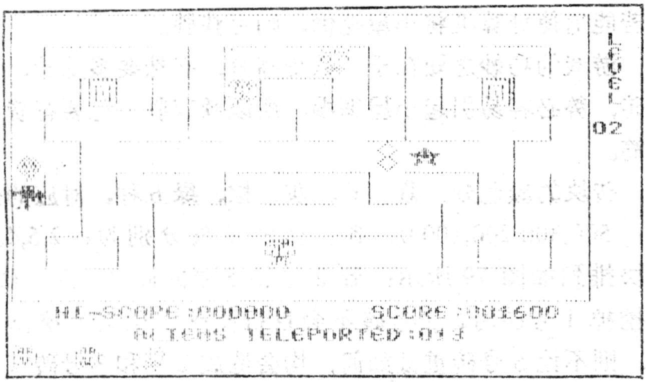


图 78　时间隧道

游戏时注意：

①我们可以守在“时间隧道”的大门附近，以便就地捕俘，立即遣返。

②要慎重使用空间隧道。因为，它虽然可以使你实现空间转移，避免与其他机器人相撞，但出口是随机的，所以有时一出门口，也可能恰好撞在机器人身上，这反而弄巧成拙了。

③“时间隧道”的大门位置是经常变动的，游戏时要小心。

79. 挖金山 (ZHYX023-A2)

这是一个训练逻辑分析和判断能力的游戏。游戏开始，屏幕上显示一座由五十五块彩色砖块组成的金字塔形的金山，山上有一小屋。游戏者和计算机各为一方，执行拆除金山的任务。哪个拆除的砖块越多（包括因重心不稳，自动掉落的部分）而又不引起山顶小屋的倒塌，则得分越高。游戏者若能迫使计算机将小屋挖倒，则可获胜。

游戏的巧妙之处在于，欲得高分，必然要多挖砖，而多挖砖，势必容易引起小屋倒塌，所以欲获胜，还要花费一番脑筋。

砖块的颜色分：蓝、黄、灰、棕、绿五种，对应的分数为：500,300,200,100,0。各色砖的重量分别为：2,5,4,3,1。砖块排列如图 79 所示：若 2 号和 5 号的砖轻，3 号砖重，则挖掉 1 号砖时，2 号砖不会自行坠落，反之若挖掉 4 号砖，则不论 5 号砖重量如何，均会造成 2 号和 3 号砖（可能还有 5 号砖）的坠落。

游戏功能键：

游戏调入后，自动进入演示。

S——进入游戏。

CTRL+C——退出游戏。

操作键：

U——游戏者光标向上移动。

D——游戏者光标向下移动。

←——游戏者光标向左移动。

→——游戏者光标向右移动。

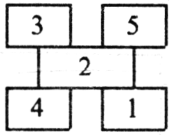


图 79 砖块

X——挖掉砖块（当游戏光标与砖块重合时）。

游戏时注意：

①每当挖第一块砖时，游戏总分中要先扣除 100 分，若有其它砖坠落，则再按砖加分，故不宜每次只挖落一块砖。

②尽量挖取蓝色和黄色的砖，其得分最高（当然，只有在彩色显示器上才能看出颜色）。

80. 蝶蟹之战 （ZHYX023--B1）

这是模拟陆地动物与空中飞禽之间战斗的游戏。天上飞的和水里游的，历来是水火不相容。中国古代寓言中的“鹬蚌相争”即是一例。

天上的蝶状飞行物向地上的蟹状机器兽发起轮番冲击，欲将对方撞毁，并同归于尽。机器兽可以开火射击飞行物，而被击中的飞行物却一分为二，变成两个小飞行物继续俯冲。随着战斗的进行，飞行物会越来越多，冲击的速度会越来越快。面对飞行物的频繁冲击，具有强大火力的机器兽，也会感到手忙脚乱。

这是用游戏棒来控制的游戏。

游戏棒操纵杆控制机器兽左右移动，0 键控制开火。ESC 键暂停，S 键控制声音。

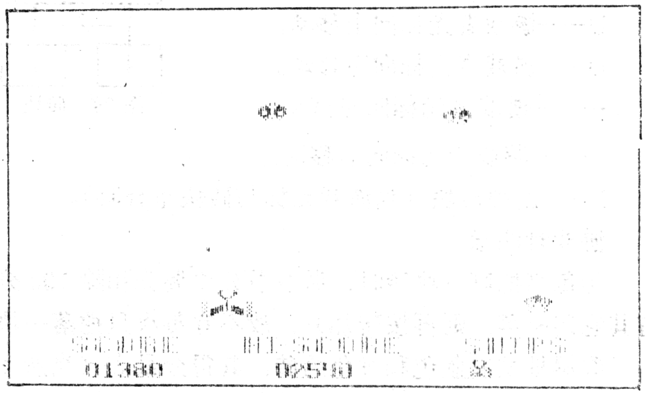


图 80　蝶蟹之战

81. 空中哨兵(ZHYX023-B2)

这是一个模拟空战的对抗游戏。天外来客派遣蛙形机器人来到地球，疾行在崇山峻岭之间，伺机夺取地球上的财宝。此外，又派出了若干飞行器，在地球上空游弋，除护卫蛙形机器人外，还企图击毁我前来拦击的战机。现代化的战机，除配备有足够的火力外，还具有坚固的外壳，当被对方飞行器撞上之后，只会受伤，但不会影响其战斗能力，即使撞到山坡上，也是如此。机身受伤的情况，可从屏幕上部的第二条直线看出。当然，如果你的战机多次负伤和遭到撞击，最终还是要报废的。那时，战斗只好从头开始。然而，如果你击中了对方标有 S 或 F 字样的装备船，则你损坏的机身可以得到修补，燃料得以补充。

干掉十个蛙形机器人，就进入下一局游戏。要干掉蛙形

机器人，就必然会与山石碰撞，所以机身必须随时加以修补。你的燃料是有限的，所以应该抓住战机，速战速决。

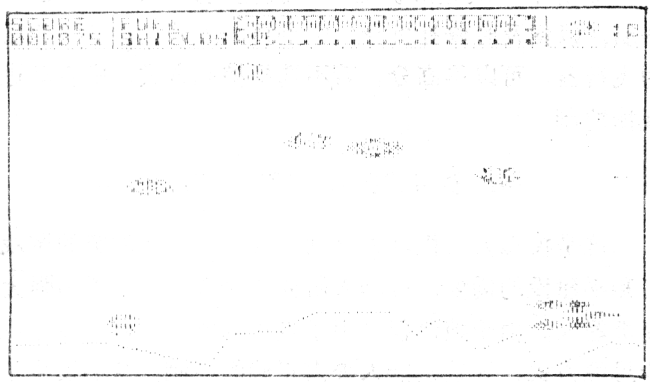


图 81　蛙形机器人

游戏功能键：

1 或 2——游戏人数选择（兼开始键）。

S——声音。

CTRL+T——难度选择(1～6)。

CTRL+S——中断游戏，进入控制选择。

P——游戏棒控制。

K——键盘控制。

操作键：

A——飞机上升。

Z——飞机下降。

←——飞机后退或减速。

→——飞机前进（加速）。

空格键——射击。

游戏时注意：

每击中一次蛙形机器人，就立刻升空，寻找S标记装备船，以便及时修补机身，以利再战。若击中从飞船后方来的飞行器，可以得高分。若不选择控制方式，则自动进入游戏棒控制。

82. 智斗机器人 (ZHYX023-B3)

这是模拟人与机器人之间爆发的另一场冲突的游戏。为了和平建设的需要，机器人研究所制造了一批威力强大的智能机器人。由于控制程序出了点小问题，这就改变了机器人的思维方式，导致机器人失去正确的控制，从而发生了一场暴乱。神经错乱的机器人，成群地聚集在各试验场所，东奔西窜，妄图冲出研究所，摆脱人的控制。研究人员立即将这一情况报告机器人研究中心。

机器人研究中心接到报告，立即派了三个手持激光枪，身手矫健的专家进入研究所，力争将这些叛乱的机器人全部就地解决。老有经验的专家一进屋就知道：千万不可碰触墙壁，因为机器人已接通电源；见到摇头晃脑、神经错乱的机器人，必须毫不客气地将其击毙。而且一定要在限定的时间内将屋中的全部机器人解决。否则，若被其它屋内飞来的一个快速跳动的怪球碰上，即使是有天大本事的专家，也会完全丧失战斗力。

这虽然是一个虚构的故事，但却说明一个问题：我们做任何事情都马虎不得！

这是一个用游戏棒来控制的游戏。

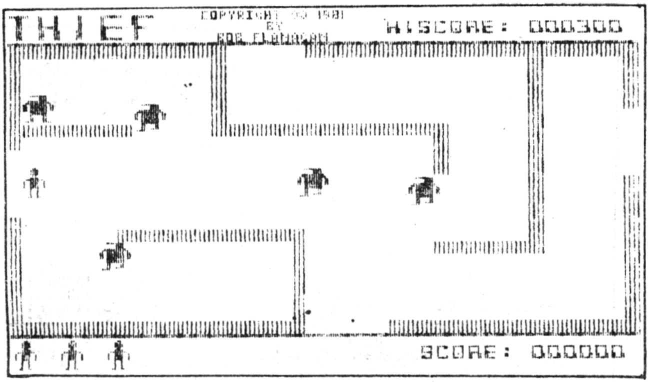


图 82　失去理智的机器人

游戏功能键：

任意键——进入游戏或重新开始。

操作键：

游戏棒操纵控制专家向四方移动。用 0 键配合移动方向和开火。

游戏时注意：

用游戏棒控制专家的行动，最大的问题是过于灵活，极易使人在移动中误触墙壁，造成触电身亡。所以使用游戏棒时要注意轻、稳、准。

83. 圣诞雪橇　(ZHYX024—A)

这是一个有趣的空投和射击游戏。每年的 12 月 25 日是西方国家的圣诞节。相传在这一天，圣诞老人会给所有的孩子们带来他们各自喜欢的礼物。所以孩子们盼圣诞节就象我

国儿童盼望过春节一样。

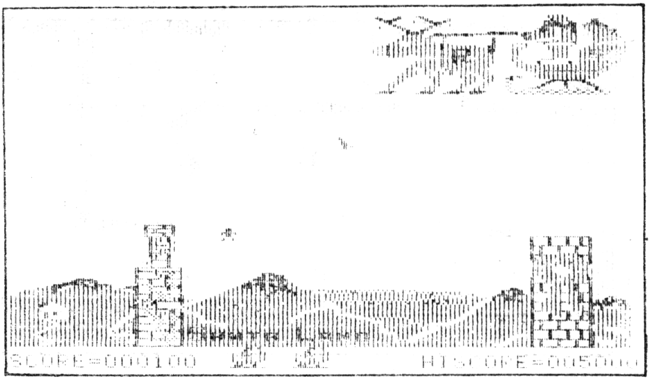


图 83　圣诞老人来了

看，圣诞老人乘着神鹿拉的雪橇来了。当他每经过一个建筑物时，都要不失时机地将礼物投放下去，礼物必需投放到房顶上部，如果落在山石上就会粉碎。圣诞老人的善举，遭到一些小怪物的嫉恨，它们向老人的雪橇发起攻击。拉雪橇的神鹿可以口喷白光将怪物击落。如果不幸被怪物撞上就会毁灭。在还击小怪物时，不要触及小鸟，也不要让飞鸟撞上雪橇，否则都要扣分。

在礼物投下后，你可以控制它们在一定的范围内前后移动，以便尽可能投中，同时还可以控制雪橇在空中升降，以便击中小怪物。

游戏功能键：

游戏调入后自动进入演示，敲空格键进入难度选择：

E 或 M 或 H——难度选择，易、中、难（兼开始键）。

CTRL+R——中断游戏，重新选择。

操作键：

A——雪橇向上移动。

Z——雪橇向下移动。

空格键——神鹿发射。

回车键——投下礼物。

←——控制礼物左移。

→——控制礼物右移。

游戏时注意：

对于不同高度的建筑物，投放礼品时提前量应不同。投放礼品和消灭小怪物可以兼顾。得分每超过 5000 分就奖励一次机会。

84. 月球巡逻车 （ZHYX024--B）

这是一个模拟月球探险的游戏。到月球上去探险，是人类的愿望。现在可以先在屏幕上见识一下月球的情况。月球上也不平静。天上有飞轮和飞碟，地上有障碍坑、坦克、地堡、地雷和变形怪树等，甚至还有跟踪而至的敌方装甲车。为此你必须乘坐巡逻车，并配备高射炮和机关炮，才能进行这次月球探险。此次探险，沿途设有路标，全程依次从 A 到 Z。探险中的每一次失误，均会造成车仰人翻，为此给你配备了两辆巡逻车。你可以向上开炮，击毁各种飞行物；也可以同时向前开炮，击毁沿途设置的各种障碍物和坦克。当遇到障碍坑和地雷及变形树时，巡逻车只能跳过去。

这个游戏，可以一人探险，也可以二人探险。二人探险是各走各的路，你损失一辆车，就轮到另一人开始，依次轮

换。

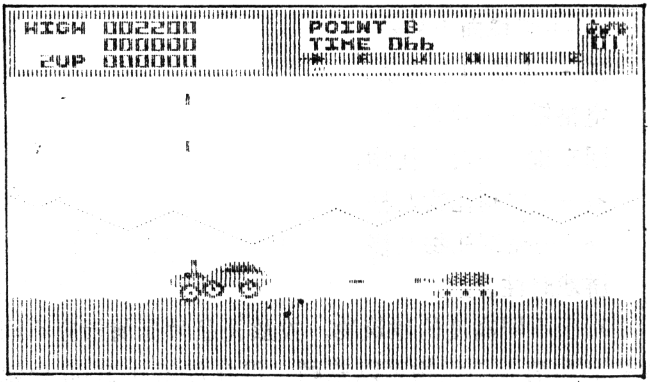


图 84　月球巡逻车

游戏功能键：

任意键——进入选择。

K——键盘控制。

J——游戏棒控制。

1 或 2——游戏人数选择。

C 或 B——难易程度选择。

S——声音。

空格键——开始。

ESC——暂停。

CTRL+O——退回选择。

←——巡逻车减速。

→——巡逻车加速。

操作键：

空格键——开炮。

A——巡逻车跳起。

游戏时注意：

①必须掌握好跳越障碍坑的时机，跳早了，跳不过去；跳晚了，容易翻车。尤其在需要连续跳越的时候，更要控制好前进的速度。

②对于跟踪而来的敌方装甲车，在其突然加速时，使巡逻车跳起来，这样装甲车即会冲到前面去，再用炮击毁它。

85. 兄弟探险（小精灵）（ZHYX025-A）

这是由一个人控制两人的探险游戏。适逢假日，邻居的孩子们都由大人带着旅游去了。而面包房的女主人忙于工作，只好把两个孩子锁在家里。这对于渴望游玩的孩子们来说，该有多么不幸呵！兄弟俩凑在一起商量，决定外出探险。第一步需要从家里跑出来，然而受到母亲的监视，得想个办法才行。

老大负责将母亲调开，老二乘机灭火出门，于是探险开始了。兄弟俩经历了洞中怪湖、高楼气管、山坡飞石、地下阴洞、暗洞魔梯以及暗河章鱼等种种艰难险阻，战胜了各处出现的诸如飞鸟、蝙蝠、章鱼等怪兽的侵袭，最后返回家中。兄弟俩回到家中，当看到辛勤操劳的母亲时，满面泪水的兄弟俩会有什么感觉呢？而看到历经千难万险又回到自己身边的两个孩子，母亲又会怎样呢？玩下去就知道了。

游戏功能键：

S——声音。

空格键——暂停。

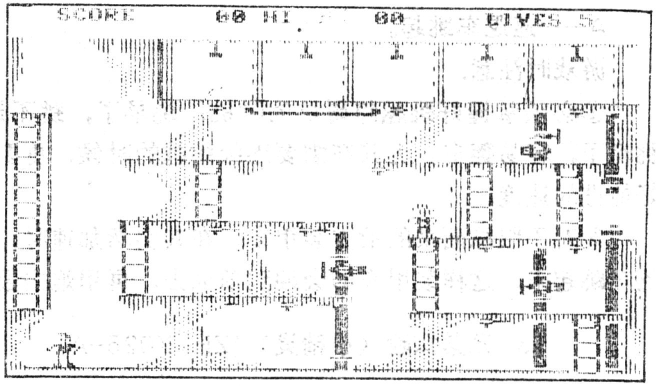


图 85.1　出门

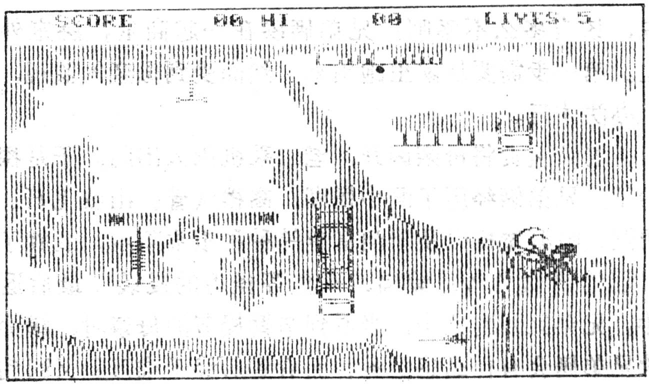


图 85.2　探险

游戏调入后，自动进入游戏棒操作定义状态，定义方法如下：将游戏棒搬向右端，敲游戏棒 0 键，然后再依次按向

左、上、下的顺序操作，每搬动一次，敲一次0键。定义完毕，自动进入游戏演示。再敲0键开始游戏。

操作键：

这是用游戏棒来操作的游戏。游戏棒控制兄弟俩上、下、左、右移动。

0键控制两兄弟移动转换。

游戏时注意：

①第一局，一人到三楼开动切面包片机，向窗外抛撒面包片，另一人则乘机到楼下大门左侧，跳起来用头顶翻水桶灭火出门。

②第二局，一人要下到底层，转动开关，使中层大石升起，那么另一个人方可乘浮桶渡湖，以便取得进入下一局的资格。

③第二局乘浮桶渡湖时，游戏棒的控制方向与正规方向相反，即搬向右则反而向左前进。

86. 打字游戏 （ZHYX025-B）

这是一个训练计算机键盘操作能力的游戏。这对希望了解和熟悉键盘操作的人来说是一个很好的老师。游戏开始，从屏幕顶端掉下若干个互不相同的字符串，随着游戏的进行，字符会越来越多，以后，字符还会以单词形式从右端慢慢向左移动。你的任务是敲键将字符或字符串击落，方法如下：对于从天而降的字符，必须敲与落下字符相同的键，才能将字符抹去；对于从右向左移动的字符串，则必须按从左到右的顺序敲入对应的全部字符，然后再敲空格键。显然，这对敲键的速度和准确性要求更高了。

如果你在规定的时间内（由右边不断缩短的直线表示），击落了屏幕上出现的全部字符，则游戏进入下一局；否则，将要自动退出游戏，重新选择。

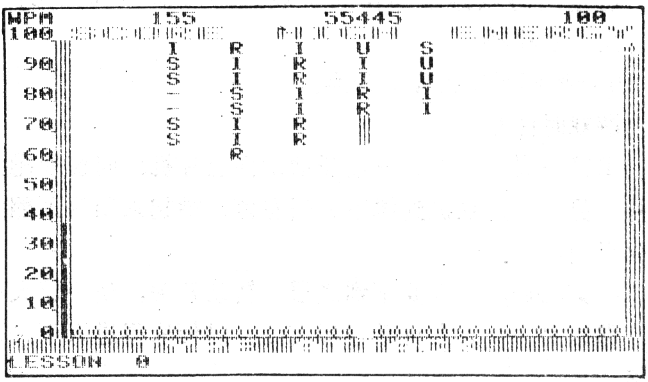


图 86 打字练习

游戏功能键：

游戏调入，自动进入演示，敲空格键进入选择，选择内容如下：

1. 打字速度 1～99（数字越大，要求速度越快）。

2. 打字内容 1～99（数字越大，内容越复杂）。

3. 是否需要修改内容？

4. 开始新的游戏。

5. 重复练习（第一单元内容）。

用数字键和回车键进行选择。例如：敲入 3，则进入修改状态：显示内容：修改（用←／→键和回车键移动光标）；敲 CTRL+D 将修改后的内容存盘；敲 ESC 键返回选

择。

操作键：

敲入与落下或左移字符相同的键。

游戏时注意：

当敲入左移的全部字符之后，必须再敲一次空格键。

87. 小魔怪 （ZHYX026—A）

这是人与动物对抗的一个有趣的游戏。森林中来了一群小魔怪，经常到人类居住的地方捣乱。它们很有点神通，当吃了碟中的魔糕后，会变成凶恶的狼怪。当喝了葫芦中的酒后，还会分身，即一分为二。对付它们的办法是趁其未变化之时，派勇士手持魔杖将其捕获，然后关入笼内。每次只能捕获一只，对于已经变成狼的小魔怪，则只能用魔杖将其打死。当把全部小魔怪关在笼中，全部狼怪干掉后，才能进入下一局。

狼怪是狡猾的。它会趁机跑到铁笼前，将笼门打开，放出小魔怪。倘若如此，你的努力就算前功尽弃了。你要充分发挥魔杖的威力。对于已经变成狼的魔怪，要尽快消灭它。当然，不能让它扑到身上。在紧急关头，当有众多的魔怪和狼向你进攻时，你可以发出闪电，于是所有怪物会被立即镇住而在原地停止片刻，你即可趁机大挥魔杖击杀之。

游戏功能键：

游戏调入，敲空格键进入选择，选择内容如下：

1～2——选择游戏人数。

K——选用键盘控制。

J——选用游戏棒控制。

L——局数选择：1,3,6,9,12,15,19,23。

S——声音。

空格键——退出选择，进入游戏。

ESC——暂停。

CTRL+O——中断游戏重新选择。

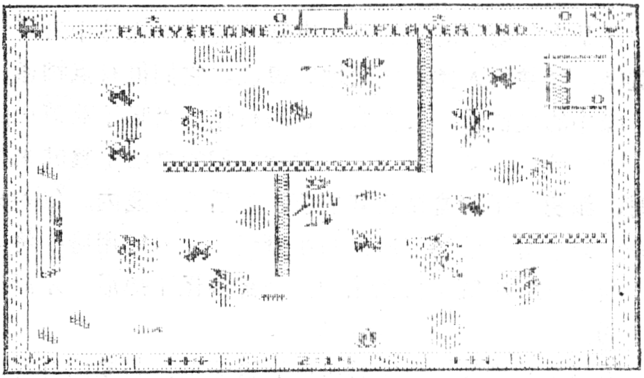


图 87　魔杖的威力

操作键：

←——勇士左移。

→——勇士右移。

A——勇士上移。

Z——勇士下移。

空格键——勇士挥动魔杖。

F——勇士发出闪电。

当使用游戏棒时，0 键与空格键功能相同，1 键与 F 键功能相同。

游戏时注意：

勇士应在以铁栏为中心的圆形范围内活动，千万不可让狼冲到铁栏门外；应就近捕获小魔怪，迅速送回铁栏。当屏幕上出现魔糕和葫芦状物时，应尽快捕获或干掉周围的魔怪或狼；不要随意使用闪电功能，因为它的数量是有限的，在屏幕下边用“+”符号表示。

88. 罗马斗兽 (ZHYX026—B)

这是一个假想的现代斗兽的对抗性游戏。在古代罗马的斗兽场内，人与野兽生死搏斗。场外的达官贵人却专门以此作为茶余饭后的消遣。著名的古罗马奴隶大起义的领袖人物——斯巴达克，就曾是斗兽场中的好手。

在这个游戏中，“斗兽”的双方已经现代化了。人的一方可以手持刀、叉、棍和飞镖等古老的武器，也可以手持短枪进行射击。兽的一方除了有蛇、巨型蝙蝠、陆地章鱼外，还有机器怪兽。

游戏开始，斗士从栅栏门中进入场地，选择好的武器放在场地中间。斗士拿起武器后，各种野兽就陆续上场了。斗士必须灵活地避开野兽们的攻击，并抓住时机，瞄准目标，给野兽以致命的打击。玩这个游戏，很容易联想到西班牙的斗牛士。

游戏功能键：

游戏调入后，敲空格键进入选择，选择内容如下：

斗士性别选择：男／女。

斗士武器选择（即选局）：1～8。

以上选择用游戏棒控制方框位置，敲 O 键（发射按

钮）选择。选择完毕，自动调入游戏并开始。

ESC——暂停。

CTRL+S——声音。

CTRL+L——中断游戏，重新选择。

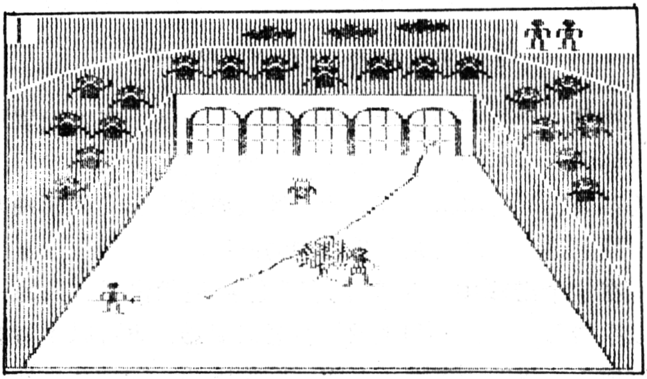


图 88　斗兽

操作键：

这是一个用游戏棒控制的游戏。游戏棒控制斗士上下左右移动，按钮 0 控制发射、击打或投掷。

89. 拳形岩　（ZHYX027—A1）

这是一个适合于低年级小朋友玩的过难关的游戏。一位带着财物的旅行者，准备过关旅行，不料，财物被若干个强盗所劫。如何战胜强盗，夺回财物呢?旅行者经过调查，了解到强盗之间因分赃不匀而分成了三伙。一伙用拳头表示，一伙用手掌表示，另一伙用叉开的食指和中指表示。它们之

间互相制约，规定为：拳头派可抑制叉指派，叉指派可抑制手掌派，手掌派反过来又可抑制拳头派。这种循环制约关系看起来挺复杂，但是你若想起小时候曾经玩过的“石头、剪子、布”和“老虎、棒棒、虫”的游戏，就很简单了。

于是旅行者利用强盗间这种互相制约的关系，分析了各派所占据的位置，从最佳方向出发，逐一地消灭了大部分强盗，夺回了自己的财物，从而带着它向关口走去。

然而，过了这一关，在下一关等待他的又是什么呢？

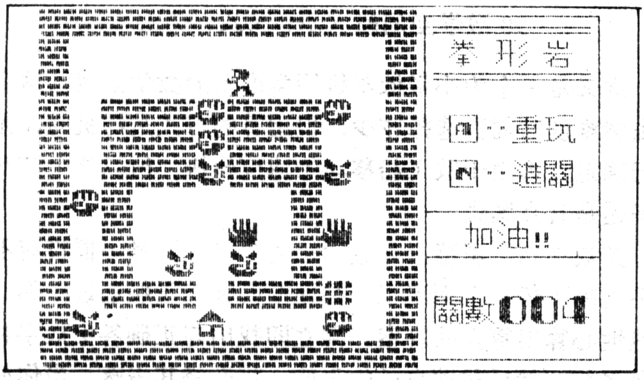


图 89　过关

游戏功能键：

游戏调入后，敲空格键进入游戏。

A——中断游戏，重新开始该局。

N——直接进入下一局（可以避开死局）。

CTRL+L——选局：1～60（敲数字键和回车键）。

操作键：

I——过关者上移。

M——过关者下移。

J——过关者左移。

K——过关者右移。

游戏时注意：

必须三思而后行，每一步行动稍有不慎，就会造成死局。财物不可推向任一角落，否则就再也无法将其推动了。推动财物时，其停止位置应在下一次推动方向的左右（或前后），不应有各式拳形物。

90.数学空间战（ZHYX027-A2）

这又是一个为小学低年级同学准备的数学游戏。这个游戏虽然难度与局数选择较少，但运算的方式是随机的，无法自行确定。再由于敌飞船移动的速度较快，所以这个游戏玩起来还是有点紧张。

游戏开始，屏幕上方显示一道算式，同时一群带有不同数字的敌飞船从上面出现，并逐渐向你的飞船逼近，你必须迅速地心算出算式的答案，并立即找出与正确答案数字相同的敌飞船，然后移动自己的飞船，瞄准将其击落。当你如此击落十架敌飞船后，即进入下一局。而且可以获得一艘飞船的奖励。对于带有相同答案的敌飞船，只需击中一架即可。但是当你被敌飞船撞上或击中或带有正确答案的飞船与你处于同一水平线上时，就损失一艘飞船。如果你击中的是非正确答案的敌飞船，屏幕右下角会出现一个小怪物，当出错三次后，三个小怪物就会合伙吃掉你的“飞船”。

游戏功能键：

游戏调入，敲任意键进入说明和选择，选择内容如下：

I／M——难度（速度）选择：1～3级。

J／K——局数选择：前选或后选（1～5局）。

S——声音选择：有或无（ON／OFF）

回车键——进入游戏等待状态，再敲空格键，当屏幕出现“READY”提示后，再敲任意键方可开始游戏。

ESC——退出游戏返回选择。

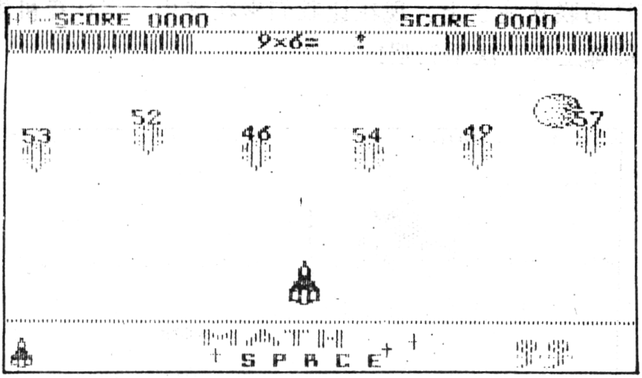


图 90　数学空间战

操作键：

←——向左移动飞船。

→——向右移动飞船。

空格键——飞船射击。

其它键——飞船原地停止。

游戏时注意：

当未出现带有正确答案的敌飞船时，可以利用两只敌飞

船之间的空隙躲避等待。

91. 钓鱼（ZHYX027-A3）

这是一个坐船垂钓的游戏。钓鱼是培养人的判断力和忍耐力的一项有益的活动。沐浴在大自然的青山绿水之中，将会大大有益于人的身心健康，特别是钓到活蹦乱跳的鱼后，那种喜悦的心情就别提了。对于深居闹市的人们，要去钓鱼是不容易的。经常看到的钓鱼活动不是在儿童游乐场就是在节日的联欢晚会上。现在让我们坐在家中，用计算机键盘，在屏幕上来一次垂钓吧！

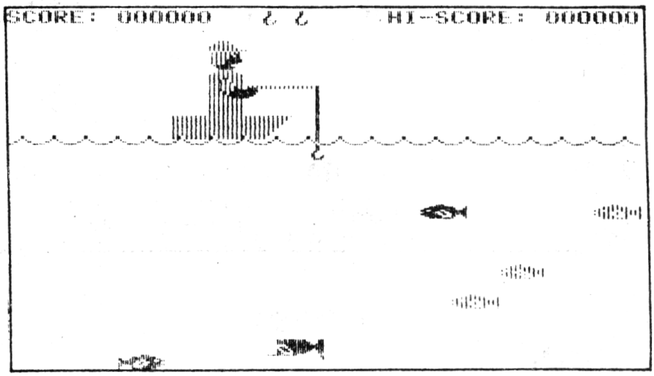


图 91　垂钓

游戏开始，你坐在游动于湖面的小船上，手里持一根鱼竿，沉入水中的鱼钩可以上下移动。湖水里来往着各色的小鱼，间或也有凶猛的大鱼游过，对这种鱼，千万不要招惹它。否则，不但钓不上来，它还会把你的鱼钩带走，而你只

有三个鱼钩。

要注意的是，湖中的鱼也有等级之分。按颜色分为：白、绿、紫、橙、蓝，对应的得分为：0、10、20、30和40分。为此，这个游戏最好使用彩色显示器。

游戏功能键：

回车键——开始或结束后重玩。

操作键：

←——钓船左移。

→——钓船右移。

A——钓钩上提。

Z——钓钩下放。

游戏时注意：

①当鱼钩与水中游鱼在同一水平线上，鱼经过鱼钩时，鱼钩便会自动升起，该鱼消失，表示已经钓起。

②欲钓深处之鱼，必须抓住大鱼刚通过的时机，看准目标，迅速下放鱼钩，若未钓到，则应及时将鱼钩提起。

92. 日本麻将（ZHYX027-A4）

这是一个用日文作提示的麻将游戏。这个游戏中，人为一方，其余三家由计算机担任。也有“碰”、“吃”和“胡”的规定（在日本麻将中，将“胡牌”称为“成牌”）。

“成牌”除牌面要求外，还必须达到1000分。“吃牌”可以“吃”任意一家的牌（不一定是上家）。当有两种组合的牌都可以吃同一张牌时，屏幕上部右侧会出现两种组合的提示。如：你有一万、二万、四万、五万，对方某家出了一张三万，你可以吃掉三万，组成一、二、三万，也可以组成三、

四、五万，提示为：123　345。你可以根据需要，敲入数字键 1（表示选 123 组合）或数字键 3（表示选 345 组合），即敲入组合中的第一个数字键。

游戏开始，敲 Y 键可以看到日文的游戏说明，然后连续敲三次空格键即正式进入游戏。

游戏功能键：

Y——看游戏说明。

N——直接进入游戏。

操作键：

P——碰牌。

T——吃牌。

／——成牌。

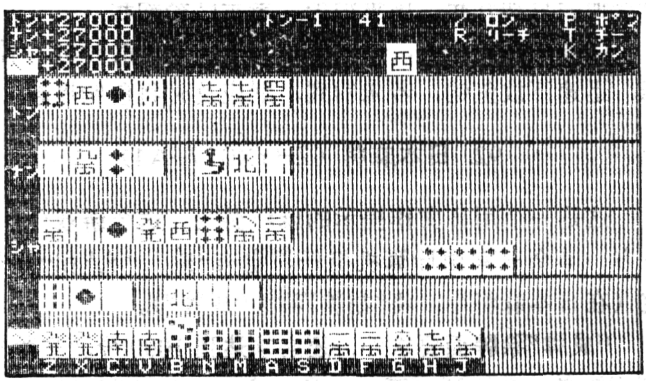


图 92　日本麻将

以上操作，必须在对手某方出牌后，而屏幕左侧白色光标未改变位置前进行（白色光标指示的是正出牌的一家）。

字符键再带空格键表示出牌（字符键就是该出牌下方的字符提示）。

93. 拼积木（ZHYX027-B）

这是一个训练反应和判断能力的积木游戏。拼积木是将不同形状的积木拼在一起。当你把有限的空间用积木拼满，不留空隙，则该层积木会自动消失，上面的积木依次落下。所以玩这个游戏时要求积木搭得越低越好。

游戏开始。屏幕上部落下任意形状的积木，你必须在有限的时间内，通过移动或旋转积木的方法来调整积木落下的方向和位置，使之能逐渐将给定的空间依次拼满。当由于各层留有空隙而导致积木堆到屏幕顶部时，这个游戏就告结束。如果始终能使积木拼满空间，当超过一定分数后，就自动转为下一局，这时屏幕左侧的图案将发生变化，作为鼓励。

随着游戏难度的增加，积木下落的速度越来越快，让你考虑和处理的时间也越来越短。你若是新手，一定会手忙脚乱。

游戏功能键：

游戏调入后，敲任意键进入选择，选择内容如下：

首先敲入游戏人姓名。

C——选择积木的彩色显示。

W——选择积木的单色显示。

0～9——局数选择（由易到难）。

若敲 Y 键，则可对控制键按左、右、落下和旋转的顺序进行定义。

以上内容，每选择一次，用回车键下选，若不需选择，在敲入姓名后回车，再连续敲三次回车键即可进入游戏。

Q——是否显示待落积木。

Z——显示下落路线。

E——游戏时，可以选局（只能往后选）。

W——暂停游戏看选择（游戏不中断，选择不修改）。

ESC——暂停。

CTRL+R——中断游戏，返回选择。

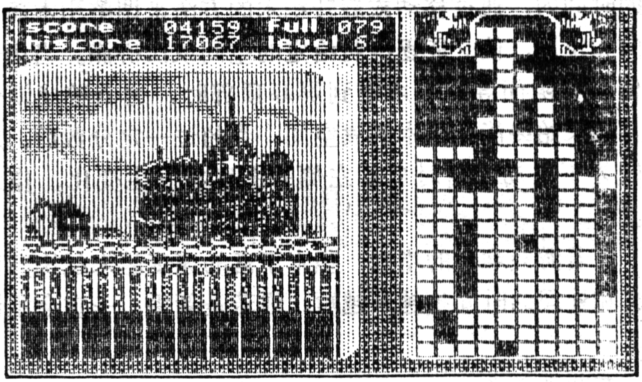


图 93 拼积木

操作键：

;——积木左移。

→——积木右移。

空格键——积木快速落下。

←——积木旋转。

游戏时注意：

①为便于操作，最好自定义控制键。长条形积木一般宜竖直置于空间两侧。“Z”形、反“Z”形以及“T”型积木的应用正确与否，往往影响全局，在未最后确定其方向和位置时，不妨暂停，考虑好再动作。

②游戏按得分高低排出九个名次。如果你的得分超过其中某个名次，则计算机问你是否愿意取而代之，如愿意就敲Y，则新成绩就取代旧成绩而存人磁盘。由此可见，磁盘上保留的九人成绩，一定是水平最高的前九名。

94. 上校晚安（ZHYX028—AB）

这是一个可以分段玩耍的战斗游戏。游戏故事讲述了在一个无名岛上，无名国研制了一种新型的热核武器，并将用于实战之中。有名国得知这一情报，立即派出一名上校军官，秘密潜入热核基地。一方面窃取热核武器的技术机密；另一方面，为了消除核武器对有名国的威胁，务必将其就地毁灭。经过周密策划，上校开始了他的秘密之行。

整个游戏分为六段：乘机潜入，通过封锁，对答口令，登机转移，深入内部和毁灭基地。

游戏开始，一架飞机从远处飞来，机上跳下一个上校，直升飞机自动开走。若控制上校向左跑动，就可以看到游戏的介绍。若向右跑动，则上校又可以登上另一架飞机。上校进入机舱后，飞机起动后逐渐加速升空，游戏就进入第一段。

当战机进入敌人防区后，要注意避开地面炮火和敌人飞机的攻击，可以发射导弹来击毁敌方。飞机要飞过山丘、海洋和沙漠。到达目的地上空，上校就跳伞落下。飞机如有不

幸而坠毁，上校还可以乘飞机从头再来。

下面的任务是突破敌人的封锁线。封锁线上游动的哨兵是手持武器的机器人，上校只要能及时蹲下就能躲避敌人的火力，也可以开枪消灭敌人。空中飘浮的防卫气球是敌人的帮凶，它会不断地向地面发射激光。如果遇到敌人的吉普车时，上校要抢过来以车代步，然而，碰到敌人的巡逻兵时又要赶快下车，准备攻击。

上校通过封锁区后，来到海边，面对波涛滚滚的大海，上校走投无路。敌方的热核基地就在这个大海中的小岛上。如何才能渡海到达基地呢？不远处有一个“67”标记，这是敌方潜艇的入口，上校走了进去。为了保密，无名国对进入潜艇的人员规定了密码和口令。口令和回答见下表。

回答字符数 / 口令	1	2	3	4	5	6	7	8
WHITE	I	H	B	A	G	N	C	L
GREY	C	D	A	F	N	B	H	J
RED	I	D	B	H	M	L	J	G
YELLOW	C	F	N	K	H	G	E	B
BLUE	E	G	C	D	L	J	F	M
ORANGE	A	D	M	B	H	G	J	O
GREEN	I	D	E	L	A	B	H	O
PURPLE	T	F	M	H	G	A	I	J

口令的用法是：

第一步：系统首先给出如下形式的口令：

“……”：GREY-4

意思是询问口令 GREY 的前四个字母是什么字母？

第二步：依次回答(敲入)口令的第一个字母如敲入 C，屏幕显示:“……”：C

第三步：系统询问：口令字母是否输入完毕？

第四步：如果口令字母已输入完毕则回答 Y；否则回答 N，再敲入后继字母。

第五步：系统自动核对口令，判断是否允许进入潜艇。

在 GREY-4 口令中，正确的回答是：CDAF 四个字母。其余类似。由表中可见，共有 8 种口令，每种口令至多 8 个字母（8 种回答）。

经过专门训练的上校对答如流，因而进入潜艇，很快来到基地的热核控制室。热核控制室在一个地下隧道中，各种控制开关密密麻麻，令人眼花缭乱。如果要使热核武器就地毁灭，那么必须熟悉其安全引爆的控制顺序和开关状态，见下页。

控制顺序	开关状态			
A	OFF	OFF	OFF	ON
B	OFF	OFF	ON	OFF
C	OFF	OFF	ON	ON
D	OFF	ON	OFF	OFF
E	OFF	ON	OFF	ON
F	OFF	ON	ON	OFF
G	OFF	ON	ON	ON
H	ON	OFF	OFF	OFF
I	ON	OFF	OFF	ON
J	ON	OFF	ON	OFF
K	ON	OFF	ON	ON
L	ON	ON	OFF	OFF
M	ON	ON	OFF	ON
N	ON	ON	ON	OFF
O	ON	ON	ON	ON

注：ON 表示接通开关，OFF 表示切断开关。

好，现在就让你来扮演聪明的上校，看你能否胜利完成任务。下面玩游戏吧，上校晚安！

现在将游戏盘正面插入驱动器，用冷启动或热启动调入游戏程序。当出现演示性的画面和说明后敲任一键，直到屏幕上出现如下提示：

TURN DISK OVER PRESS ANY KEY

意思是将盘取出翻面后再插入，敲任何键又开始调入，直到出现直升飞机飞来并自动降落，上校从机上跳下，飞机

开走后游戏即正式开始。

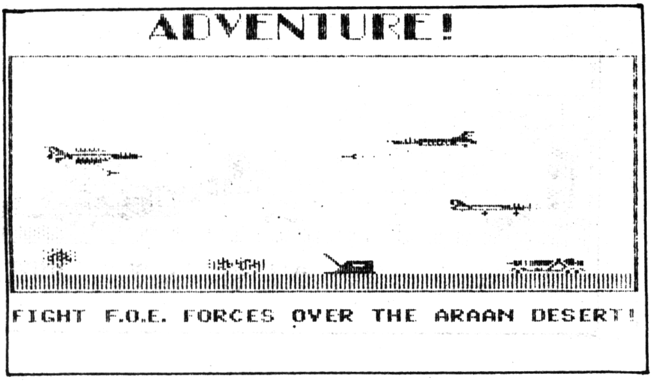


图 94.1 乘机潜入

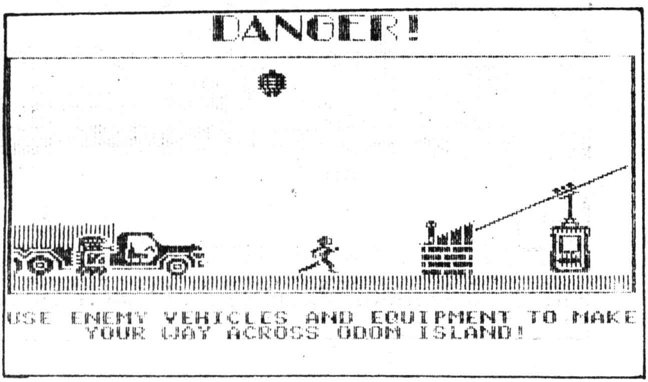


图 94.2 十万火急

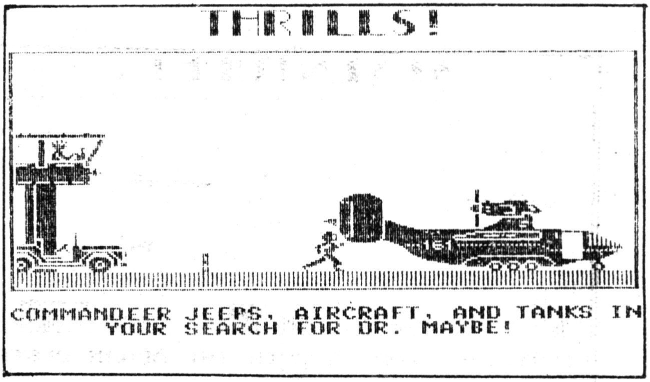


图 94.3 登机转移

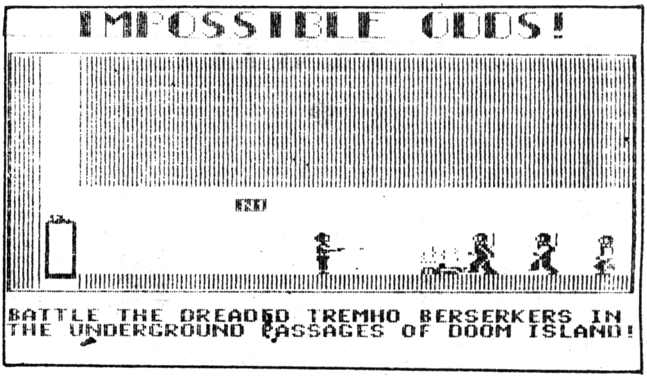


图 94.4 对答口令

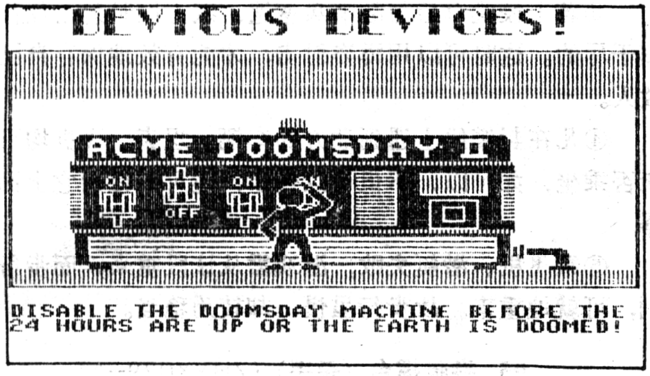


图 94.5 深入敌后

游戏功能键：

ESC——暂停。

CTRL+S——声音。

操作键：

这是用游戏棒来控制的游戏。

游戏棒操纵杆控制飞机和车船的进、退、升、降或上校的进、退、立、蹲。

按钮 1——上校登机、上车。

按钮 0——发射导弹或射击。

游戏时注意：

①当上校进入机舱后，应将游戏棒操纵杆拉向右边，飞机就开始滑行并逐步加速。当速度较快时要及时将操纵杆向上拉，于是飞机腾空而起。

②战机进入敌防区，要等主机响一声后才能发射导弹。

导弹是由机身下部向前发射的，在向敌机攻击时尤其要注意。

③若上校跳伞后与敌哨兵遭遇，双方同时射击往往会同归于尽的。这时可以用蹲姿射击，才能有效地保存自己消灭敌人。

④凡在封锁线上遇到敌方的车辆、坦克、飞机均可尝试能否乘坐，如可以，不但可以代步，还可以使用它上面的武器。

⑤乘飞机、潜艇失败，游戏需从该段重来，而步行时失利，可就地重来。故步行虽慢，却较为稳当。

95. 拳脚擂台（杀手）(ZHYX029-A)

这是一个在擂台上比武的对抗游戏。中国武术源远流长，早已为世界各国公认。武术既可防身，又可以健体。武术比赛，在中国称为打擂台。这个游戏表现的是两个武士在擂台上比试拳脚功夫，胜负由裁判裁定。拳脚功夫，花样百出。有前空翻、后空翻、旋风腿、冲拳等等不一而足。对抗时，关键在于运用灵活，根据对方的攻势来选择自己的动作。这个擂台由美国主持，从西半球一直打到东半球，遍及世界各国。游戏者不但可以饱览拳脚功夫，还可以浏览各国风光。

这个比赛游戏，可以人机对抗，也可以两个人对抗。可以用键盘或游戏棒操纵。还可以进行场次选择。屏幕上出现的提示有：双方取胜的局数、招式、以及裁判的各种口语如：开始，红队胜，蓝队胜，最后结果等。

游戏功能键：

敲空格和回车键进入演示,再敲空格键进入选择。选择

项目用回车键转换，选择内容用空格键确定，选择过程如下：

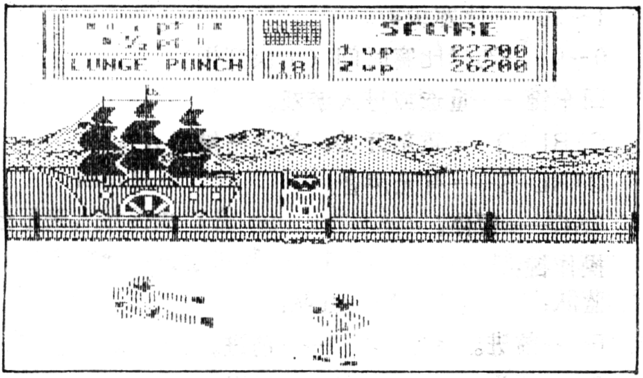


图 95.1　拳头真厉害

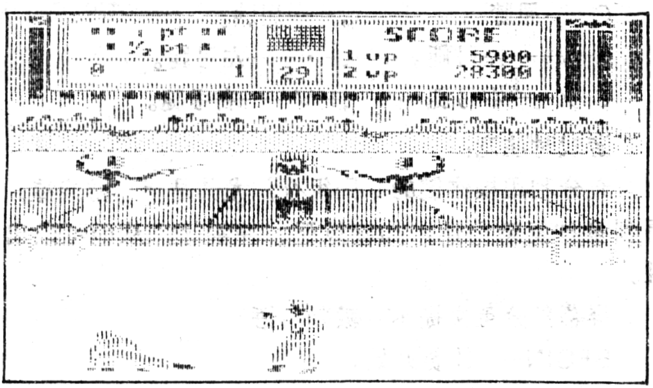


图 95.2　起来

J／C／K---游戏棒控制／演示／键盘控制：蓝队使用。

C／K---演示键盘控制：红队使用。

1～20——比赛级数。

0～9——选择比赛时间（由快到慢）。

回车键——重选或进入游戏。

CTRL+Q——重新开始，敲空格键进入选择。

CTRL+S——有无声音。

ESC——暂停。

操作键：

蓝队：	红队：
F——前进。	J——前进。
S——后退。	L——后退。
R——前空翻。	U——前空翻。
W——后空翻。	O——后空翻。
C——屈膝。	,——屈膝。
C+V——左弓腿。	,+·——左弓腿。
C+X——右弓腿。	,+M——右弓腿。

游戏时注意：

充分利用操作键的不同组合，尤其是使用游戏棒，可以得到多种复杂动作，如旋风腿、冲拳等，从而可以出奇制胜。

屏幕部分英文提示（裁判口语）：

BEGIN——比赛开始。

BLUE——蓝（队胜）。

RED——红（队胜）。

JUDGE——最后结果。

96. 佐罗（ZHYX029-B）

这是一个对抗性的斗智游戏。佐罗是一位传奇式的英雄。他善使一把长剑，劫富济贫，除暴安良。既有阿凡提一样的机智幽默，又有武松、鲁智深一样疾恶如仇的性格和高超的武艺。

这不，他听说一个凶恶的庄园主又抢了一个善良姑娘，立即赶了来，欲将姑娘救出。尽管他动作迅速，但终究晚了一步。眼看着姑娘被拖进城堡，拉起了吊桥，城门紧紧地关闭着。佐罗站在护城河边，仇恨的眼睛死死盯住那座该死的城堡。无法飞越，无法潜入，怎么办？愤怒已极的佐罗扑向城堡外庄园主的爪牙们，恨不得把这帮恶魔杀个一干二净。

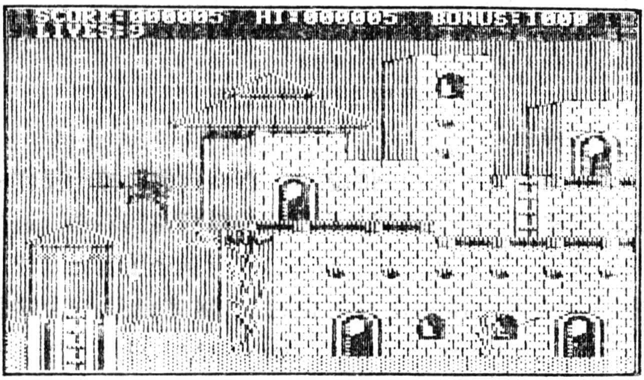


图 96.1　破窗而出

有一天，佐罗终于发现有一条通往城堡的暗道。暗道人

口就在路边的一口深井里。然而暗道内却机关重重，处处设防。有的暗门要用特殊的钥匙才能打开，钥匙在哪儿呢？稍有不慎，就会进入死屋，那更是上天无路入地无门了。佐罗是人民心中的英雄，他永远不会死。在这个游戏中，就有无数个佐罗在前仆后继地战斗。

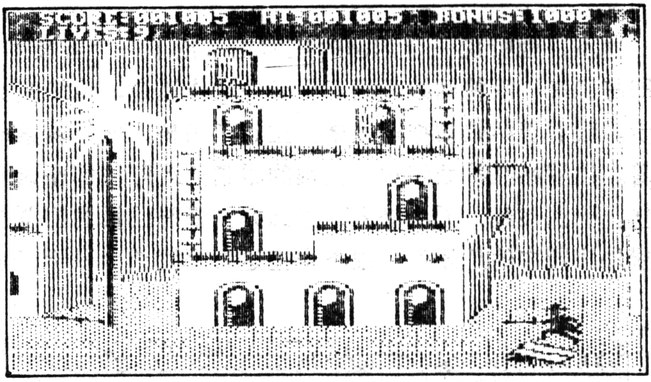


图 96.2　佐罗在这里

游戏操作：

这是用游戏棒来控制的游戏。游戏前需对控制操作进行定义，方法如下：游戏调入后，将操纵杆搬向右端，敲游戏棒发射按钮。以后按向左、向上、向下顺序重复此动作（即每搬一个方向，敲一次发射按钮）。敲完最后一次发射按钮，当出现“ZORRO”字符和一段乐曲后，再敲一次发射按钮，游戏画面出现，即可开始游戏。

空格键——暂停。

S——声音。

游戏时注意：

①充分利用佐罗不会死的有利条件，进行试探，遇到爪牙，可以用剑干掉。

②佐罗向右向下可进入下一场，向上或向左退回前一场。

97. 腿上功夫（功夫）（ZHYX030-AB）

这也是一个表现中国武术的对抗性游戏。中国武术，早已风靡世界。武术有徒手的拳脚功夫，也有刀、枪、剑、戟等兵器上的本领。这个游戏表现的是仅靠腿上功夫，连续战胜对手的飞刀、飞镖、剑、刀和棍棒。

游戏开始，一个身着练功服的武士出现在屏幕上。这时，分上、中、下三路用飞球对他轮番进行攻击，他必须利用弹跳或屈膝弹腿的功夫将其击落，当将二十个飞球全部击落后，即可进入下一局。如果不慎被飞球连续击中，则屏幕下部表现生命力的直线段将迅速缩短，当直线段减为零时，武士就会伤重身亡。

以后各局，对手出现在屏幕上，而且都是手持武器的，这时就看武士的腿上功夫如何了。

与对手近身搏斗时，要靠连续的攻击。当对方的生命线减少为零时，对方才会真正失败倒地。对手的各种武器对武士来说，只能伤及皮肉（在生命线不为零前）。

游戏的调入：当游戏盘启动后，出现“功夫”二字时敲空格键，再次读入，当屏幕下部出现“FLIP DISK PRESS ANY KEY TO BEGIN”的提示后，将游戏盘取出翻面，再放入驱动器，然后敲任意键，则可进入第一局。

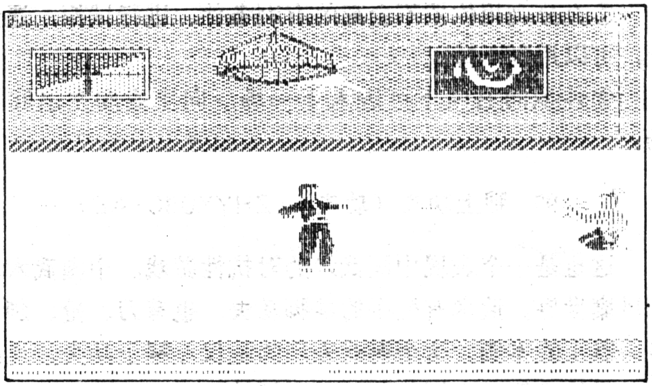


图 97.1　请

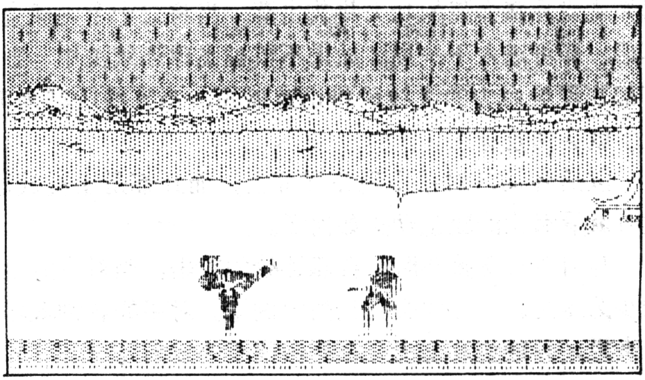


图 97.2　飞腿

游戏功能键：

敲任意键重新开始。

操作键：

J——武士左移（后退）。

K——武士右移（前进）。

I——武士跳起。

M——武士屈膝。

空格键——踢腿或弹腿 。

游戏时注意：

对使用飞刀、飞镖的对手，可以采用近战，使其无法发射暗器。屈膝弹腿，有时可以取得奇效。

98. 超时轰炸（远程轰炸）（ZHYX031-A）

这是人对人，空对地的对抗性游戏。这个游戏由三段组成，可以分段游戏，也可以连续进行。

远程轰炸机驾驶员接到紧急命令，单机深入敌后，执行轰炸敌方军事基地的任务。不料此事被敌人间谍获悉，于是派出若干杀手抢先将驾驶员绑架或杀死，这就发生了第一场人对人的战斗。

驾驶员全副武装，正待出发，却被赶来的杀手团团围住。驾驶员身怀绝技，武器精良，可向四面八方同时开火，但在重重包围之下，突围十分困难。经过左冲右杀，驾驶员终于冲出重围，驾驶着轰炸机腾空而起。为躲避敌方的雷达跟踪，要求飞机超低空飞行。在航途中，飞机必须穿过两山对峙的犬牙交错的峡谷通道。要使飞机不被敌人击落，这就要求驾驶员不但要有高超的驾驶本领，还要有精湛的射击和轰炸技术。要知道不除掉沿途的这些障碍，就无法胜利完成任务。

经过长时间的武装飞行，突破了敌人的重重阻拦，终于到达敌军事基地上空。这时，可以使出你的看家本领，轰击敌人的仓库、雷达站、舰艇、军火库以及兵营。不用担心炸弹会用完，因为在起飞拦截你的敌机中，有一架满载弹药的飞机是打入敌人内部的自己人，当你从后面向它靠拢时，你的弹药即可得到补充。

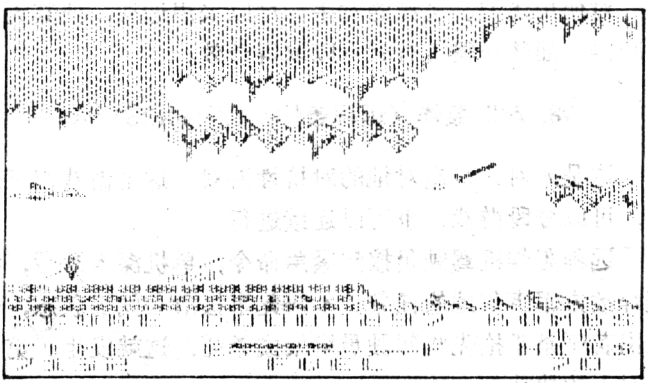


图 98　超低空飞行

游戏功能键：

游戏调入后，敲两次任意键，就进入游戏段选择：

1——第一段游戏。

2——第二段游戏。

3——第三段游戏。

4——连续游戏。

敲入 1～4 中任一键，进入该游戏段的控制选择。

1——游戏棒或键盘控制转换。

2——进入自定义状态，可以定义游戏棒的控制方向，或定义键盘各操作键。

3——进入游戏或转入下一个游戏段控制选择。

ESC——重选游戏或中途暂停。

CTRL+S——声音。

CTRL+R——退出游戏，重新开始。

操作键：

游戏段Ⅰ：

←——左移。

→——右移。

A——上移。

Z——下移。

其他键——停止。

,——左射击。

.——右射击。

S——上射击。

X——下射击。

游戏段Ⅱ：

←——左移。

→——右移。

A——上移。

Z——下移。

X——射击。

空格键——投弹。

游戏段Ⅲ：

键盘控制同游戏段Ⅱ。

游戏时注意：

①每个游戏段只能供一次游戏，如果失利后就要重新读盘。

②在游戏段Ⅱ中，若你的战机遇到从上到下的阻拦电网，必须提前摧毁其一端，才能安全通过。

③在游戏段Ⅲ中，打入敌人内部的自己人的飞机是停在原地不动的。

99. 草地打猎（过四关）（ZHYX031-B）

这是一个对抗性的探险游戏。一个善良的姑娘被抓进了恶魔的山庄，正处在被火烧死的危险境地。你承担了战胜恶魔抢救姑娘脱险的艰巨任务。在到达山庄的路上要连过四关。

第一关是荡绳过河。路到尽头，一条深不见底的河流挡住了去路。只见十根悬空的大绳，在大风中摇摆，你只能抓住大绳，一根接一根地临空荡过去，稍一失手，就只有葬身河底了。而且你在每一根大绳上停留不能超过规定的时间，否则会因抓不住下一根大绳而滑落水中。

第二关是潜水斗鳄鱼。跨过河流，又是一片洼地，水不深，可以潜水过去。潜水时，吸入的氧气是有限的，需经常浮到水面换气，但要随时提防鳄鱼的袭击。

第三关是勇上飞石坡。在一段布满荆棘的石坡上，不断从上面滚下擂石。你只能用跳跃或卧倒的办法来避让飞石的袭击。

最后一关是火海救人。一路上历尽艰辛，终于到达山庄。只见恶魔的土牢中吊着一位姑娘，下面有一口大锅，熊

熊的烈火使锅内沸水翻腾。两个手持长矛的家伙监守在旁边。赤手空拳，看你如何战胜这两个打手，救出这个姑娘。

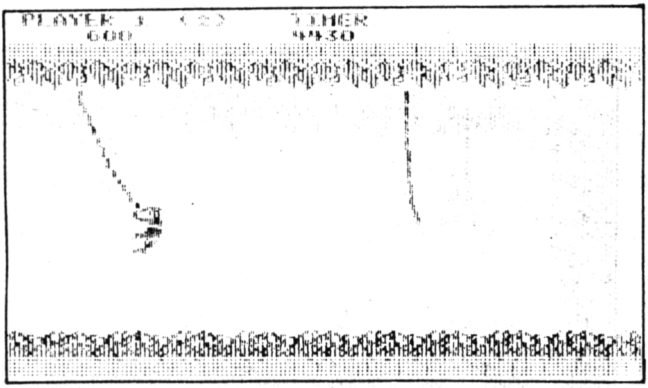


图 99.1　荡绳过河

游戏功能键：

游戏调入后自动进入演示，敲空格键进入选择，内容如下：

L——1 或 2 或 3，难度选择。

1 或 2——选择游戏人数。

K——键盘控制。

J——游戏棒控制。

S——有无（ON／OFF）声音

ESC——暂停。

操作键：

←——前进（左移）。

→——后退（右移）。

A——水中上浮。

Z——水中下潜或卧倒。

空格键——跳跃（避让、抓绳）。

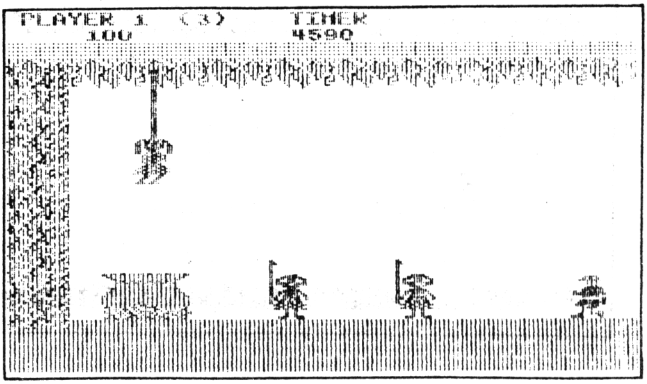


图 99.2　救出姑娘

游戏时注意：

①第一关过荡绳，每根大绳摆动的快慢是不同的，所以从这根大绳跳到另一根大绳，需要考虑好提前量和两根大绳摆动速度的差异。

②第二关潜水，时刻注意气体显示，需经常及时浮上水面换气。另外河中有一种浮石，当它从水底浮起时，你如果恰好在它上面，它将会把你强行托上水面。此时你是身不由己，这种情况有时是危险的。

③第三关躲飞石，跳起或卧倒的时机选择很重要，早了不行，晚了也不行。

④第四关救人，只有用跳跃的办法，从看守头上跳过，

然后跃起接住姑娘，但是千万注意不要碰到或跌入锅内。

100. 猩猩抛球（ZHYX032-A）

这是一个训练反应能力的对抗游戏。一只顽皮的大猩猩从动物园的栅栏里逃了出来，并且挟持了一位姑娘，然后爬上四层高楼，将楼上堆放的东西一个劲地抛下来。这可急坏了姑娘的朋友 W，他奋不顾身地向楼上爬去，然而被猩猩不断抛下来的东西阻住去路，稍一不慎，就会被滚动之物撞下楼去。除了利用跳跃躲避之外，还可以取得存放在楼道中的斧头来对付滚动的物体。

当 W 终于爬上顶楼，看到了姑娘，激动的心快要跳出胸膛。然而，至今还没有进化成人的猩猩终究不解人意，在 W 即将接住姑娘前，敏捷地伸手又把姑娘抢走了，于是 W 的心破裂了。

欲知猩猩将姑娘劫向何处，W 能否将姑娘从猩猩手中夺回来，请进行下一局。在下一局中，若要将猩猩置于死地，救出姑娘，一个笨办法就是拆除楼房，也许就只有这个办法了。

游戏功能键：

游戏调入后，敲空格键进入选择：

N／H／E——游戏难度选择：标准、较难、难。

1／2——选择游戏的人数（兼开始键，默认为游戏棒控制）。

CTRL+K——键盘控制。

CTRL+J——恢复游戏棒控制。

CTRL+S——声音控制。

CTRL+R——退出游戏，重新选择。

ESC——暂停。

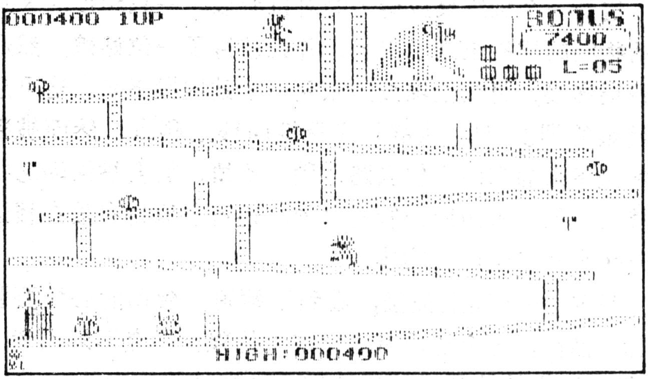


图 100 猩猩抛球

操作键：

←——人左行。

→——人右行。

A——人上行（爬梯子）。

Z——人下行。

空格键——人跳起（躲避或取斧头）。

游戏时注意：

游戏进入后自动选用游戏棒控制，若欲使用键盘，可立即敲 CTRL+K 键。猩猩抛球次数不限，与其步步有险，不如勇往直前。

101. 激光坦克（ZHYX032-B）

这是一个模拟潜水艇与舰艇战斗的游戏。坦克是由英国人发明的。它的英文名称是“TANK”，其本意是油轮、水箱。刚发明时，英国人为蒙蔽敌方，把坦克说成是运水车。潜水艇本身就有一个巨大的水箱，有人说它是海底坦克，看来一点不假；由于它使用的是激光武器，于是又称之为“激光坦克”。

游戏开始，屏幕上显示一个海洋，你的激光坦克在海底，可以左右移动。对方的激光舰艇在海面上。双方以激光炮进行攻击。发射激光要消耗极大的能量。随着战斗的进行，你可看到双方的能量线在逐渐缩短。当短到一定长度时，激光炮就达不到对方的阵地，这时只好躲避对方的攻击，等待补充能源。

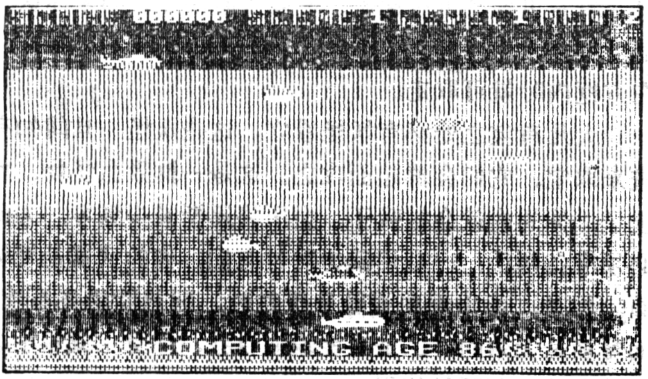


图 101　激光坦克

游戏操作：

这是用游戏棒控制的游戏。敲任意键进入游戏。操纵杆控制激光坦克左右移动。游戏棒按钮控制发炮。

游戏时注意：

①由于激光射击的时间很短，躲避对方的攻击和主动进攻是相矛盾的，所以胜负往往决定于一瞬间。

②可以先避让对方的攻击，使其能量消耗到不能维持远距离射击时再出击，可望一举成功。

102. 非洲探险（勇士探宝）（ZHYX033-A）

这是一个有趣的探险游戏。在原始森林中，隐藏着很多秘密和各种珍宝，吸引着人们去探索、寻找和开发。

在这片大森林中，除了崎岖的小路外，还有机关门和栅栏，当你走近时，它们会自动打开，通过以后又会自动关闭。路上经常可以看到前人遗留下来的箱子、柜子，你可以打开看看里面是否有武器、珍宝及魔法等。如果你认为有价值就可以带走，这些东西在屏幕下部用图表示出来，当某图在方框内时就可取走。

大凡有宝之处必有妖怪看守。这些妖怪一旦闻知有人闯进来取宝，它们会群起而攻之。这是一群吸血怪物，如果碰上了，你的血就会被吸干，血压将逐渐减少到零。为此，你必须准备两手：一是用武力对付它们，你的武器是弩箭和飞石。但是，当出现独眼隐身怪物时，则只能用飞石攻击它，而弩箭是无效的；二是应能输血自救，你身上或箱柜之中有药箱和输血瓶可供使用。

珍宝中有三件魔法：一个是人首魔杖，它可以使你四周

出现一道屏障，使得攻击你的怪物近身不得；二是变形魔盒，它可使你变得和妖怪一模一样，从而伪装寻宝；三是隐身魔环，它能把你的身体隐去，从而成为一只会飞的小虫，自由地在森林中巡视。但是任何魔法，虽然一时有效，却都不能持久。经过一段时间或碰上真的对手，魔法很快地就会失效。奉劝你一句：还得凭自己的真本事。

在这座原始森林里，究竟有多少秘密，隐藏有多少珍宝，只有不屈不挠的探险者才能获得答案。

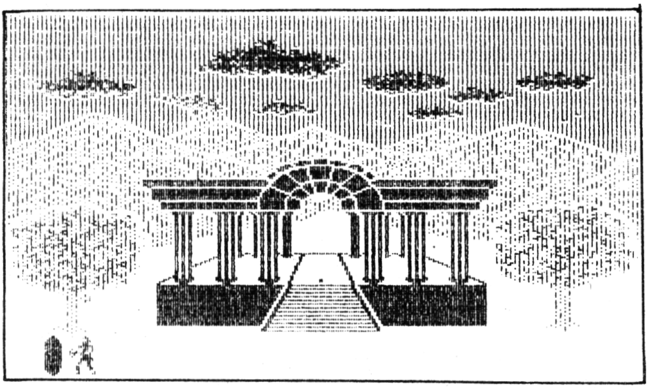


图 102.1　进入机关门

游戏功能键：

游戏调入后敲任意键，会依次在屏幕下部出现四个提示，它们是有关版次、历次游戏成绩等的说明。第四个提示为游戏选择，内容如下：

CTRL+N——游戏棒控制。

CTRL+K——键盘控制。

CTRL+S——声音控制。

C——看操作说明（英文提示），敲 ESC 键，看第二页说明，再敲 ESC 键，退回选择。

B／N／K——游戏难度选择：初级、标准、高级（兼游戏调入键）。

CTRL+F——暂停。

ESC——游戏退出，回到游戏选择。

操作键：

I——勇士向上移动。

K——勇士向下移动。

J——勇士向左移动。

L——勇士向右移动。

空格键——配合使用前面的移动键，连续移动或停止。

R——使用弩箭或飞石。

S——向前（以移动方向为准）发射。

A——左右移动时向前上方发射，上下移动时，偏向屏幕左侧发射。

D——左右移动时向前下方发射，上下移动时，偏向屏幕右侧发射。

回车键——开箱、柜搜查或取物（取走何种物品由屏幕下方方框内的图示确定）。

←——物品示意图左移，移到框内即可取走。

→——物品示意图右移，移到框内即可取走。

P——勇士丢弃所携之物（由方框中图示确定何物）。

;——多个怪物死在一堆，可逐一搜查。

／——勇士用自己所携之宝（包括可以变形、保护和自

救等，由方框内图示决定）。

还有若干功能键和操作键，但与游戏关系不大，故从略。有兴趣者可在进入游戏选择后敲 C 键参看提示。

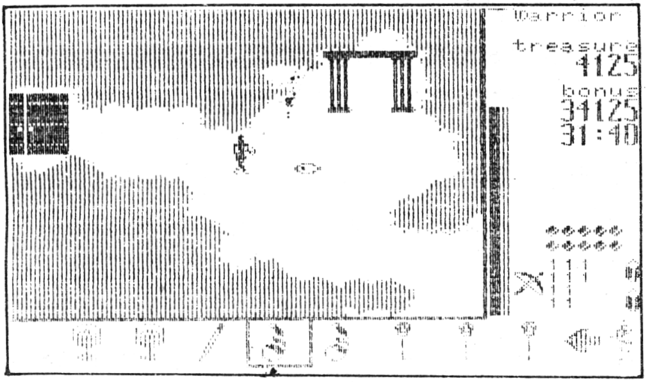


图 102.2　魔宝

游戏时注意：

①尽量不用连续自动方式（即移动时不敲空格键），而多用按键移动，放手即停。

②面对各种怪物的进攻，尽量背靠障碍或隐蔽物，可以免去后顾之忧。弩箭和飞石要随时补充。

103. 间谍大战（ZHYX033－B）

这是一个立体迷宫型的对抗游戏。一提起间谍，一个个美男美女的妖艳形象就会浮现在人们的脑海中。而这个游戏反映的却是黑国和白国分别派出自己的人模鼠样的间谍，潜入到某国大使馆盗窃情报。这里，请你临时扮演一下这个间

谍。某国大使馆内机关重重，房屋之间要么有暗门相通，要么有地道相连，平时却只显示出了房间。为了及时了解自己在楼内的位置，游戏可提供立体图示。间谍们在房间内到处搜索，翻转挂图，移动桌柜，掀起地毯，意欲将机密抢先弄到手。绘有飞机图案的房门，就是馆内机场的入口，得手后的间谍洋洋得意地潜入机场，偷乘一架军用飞机回国领赏。游戏为间谍准备了炸药、手枪、绳索等，可以随时取用。

这个游戏一个人玩时，既可以用键盘，也可以用游戏棒控制，游戏者控制白国间谍，而黑国间谍由计算机控制。当两个人玩时，用游戏棒控制的是白国间谍，用键盘控制的是黑国间谍。

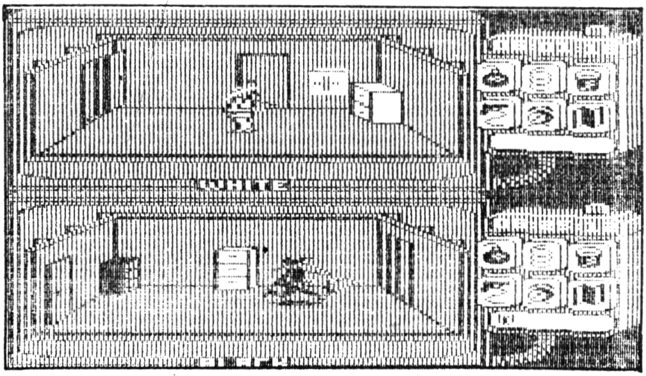


图 103　机密情报放在哪里？

游戏功能键：

游戏调入后，连敲两次空格键进入游戏控制选择：

Y／N——使用游戏棒或键盘。

1～2——选择游戏人数。

1～8——难度选择。

此游戏，不论是否使用游戏棒，都必须用游戏棒进行选择，且只有用敲游戏棒发射键（0号键）的方法才能进入游戏。

CTRL+R——中断游戏进入选择。

ESC——暂停。

S——声音。

操作键：

A——间谍上移。

Z——间谍下移。

K——间谍左移。

L——间谍右移。

空格键——攻击或搜查或开门。

Q——调用武器：右侧图示中出现箭头时，用A（或Z）和K（或L）键移动箭头，选择到所需之物（最后一个图为房间平面图），最后敲空格键，即可取得。以上调用，必须在不开门、不搜查、不攻击时才有效，且只适用于键盘控制。

游戏时注意：

要及时了解自己的位置（看图形提示），尽量不走回头路，尽量不与对方相遇，以免纠缠。

104. 穿越城市（穿梭车）（ZHYX034-A）

这是一个模拟驾驶汽车在城市中旅游历险的游戏。你是一位和平使者，肩负着联系世界各国人民友谊的重任。这一

次，你驾驶一辆汽车从某国首都出发，开始了周游世界的和平旅行。沿途要经过十个国家的风景名胜，其中还有我国雄伟的长城呢！

每个城市有四条公路（屏幕上从上到下表示），在路口处可以转移。公路上不时有汽车来往。和平使者的举动，触怒了一小撮战争狂人，他们派出打手，到处追踪甚至拦截你的汽车，给你的和平旅行造成种种困难。对付这帮无赖，先以躲让为主，你可以控制汽车让道，甚至暂时地后退。在迫不得已时，可以用车上携带的红色油桶来阻挡他们。每局开始，你有 99 个红色油桶，在途中，还可能得到补充(只需取到途中出现的红色油桶即可)。每当在道路中出现一只蓝色油桶时，应该及时地得到，它将告诉你转向另一个城市。

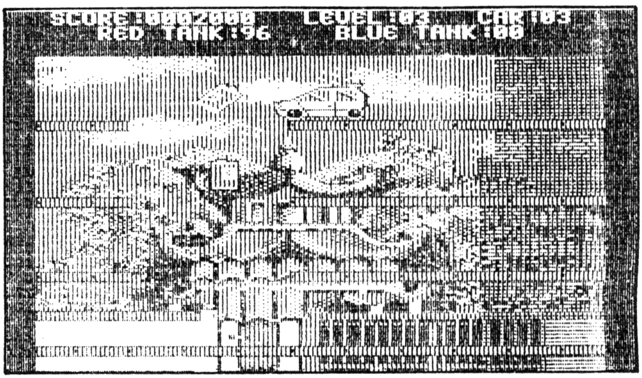


图 104　和平使者

为了使你最终能够完成任务，你有用不完的汽车。但是随着游戏的进行，追踪和拦截的汽车会越来越多，完成任务

会越来越艰巨。

游戏功能键：

游戏调入后，敲任意键开始。

ESC——暂停。

ESC+ESC——恢复。

CTRL+J——游戏棒控制（游戏调入后为键盘控制）。

操作键：

I——汽车向上转移（前进方向的右侧）。

J——汽车前进（左行）。

L——汽车掉头右行。

K——汽车跳起。

空格键——发射红色油桶。

游戏时注意：

选游戏棒控制后，不能退回到键盘控制。最好使用彩色显示器。

105. 铁板阵　（ZHYX034-B）

这是一个模拟远距离轰炸袭击敌方基地的对抗性游戏。一架奉命远程轰炸敌方基地的战机，满载炸弹出现在敌人基地上空，惊慌失措的敌人立即胡乱地对空射击。你可以用火炮摧毁之或灵活地避让，当你到达目标上空，即可投弹轰炸。为了完成任务，可以派单机，也可以派双机轮流[illegible]。只有冲破了一层拦截，才可能进入下一局，若在该局中失利，就只有在该局中继续战斗下去了。

在你的飞机前方有“+”形的瞄准器。当瞄准器对准目标时，及时按钮投弹，敌人的目标也就瘫痪了。越是深入敌方

腹地，拦截的火器也就越多，攻击与轰炸也就越困难。但是，我们具有一往无前的精神，越是艰险越向前。

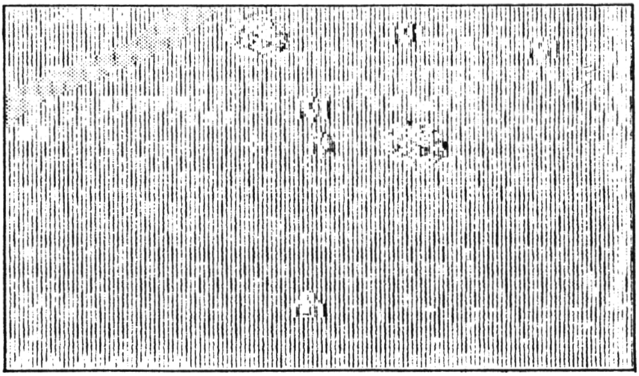


图 105　铁板阵

游戏功能键：

任意键——进入选择，选择内容如下：

1——显示器选择，彩色或单色。

2——选择游戏人数：1 或 2。

3——选择声音：有或无。

游戏棒按钮 0——进入游戏。

ESC——暂停。

操作键：

这是使用游戏棒操作的游戏。游戏棒操纵杆控制战机飞行。按钮 0 射击。按钮 1 投弹。

游戏时注意：

利用游戏棒操纵杆灵活的特点，控制战机飞行，并以摧

毁拦截飞行器为主。

106. 神风突击队（ZHYX035-A1）

这是一个模拟海对空作战的游戏。第二次世界大战末期，日本帝国主义已经处于穷途末路，为了挽回战争败局，重新夺回海上控制权，由大西少将着手组建了一支所谓的“神风突击队”，其任务是驾驶飞机向美国海军的舰艇进行自杀性的攻击，企图扭转战局。日军先后在菲律宾和冲绳岛等地使用了这种自杀性飞机。在冲绳岛之战中，日军以损失1000多架飞机的代价，炸沉了美军多艘巡洋舰和驱逐舰。

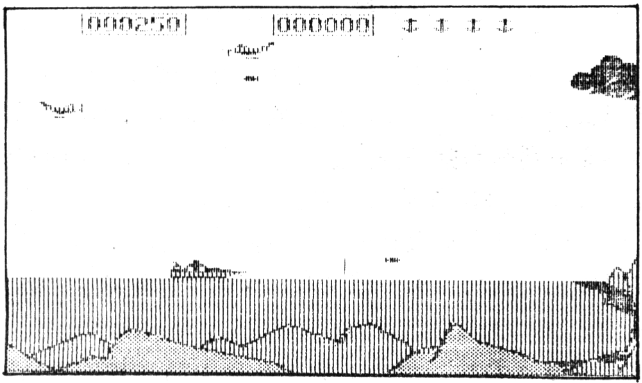


图 106　飞机俯冲下来了

然而，这并不能挽救侵略者发动侵略战争必定失败的命运。现在敌军自杀性飞机又飞临舰艇上空，在扔下炸弹的同时，还会不顾一切地从空中俯冲下来，欲与舰艇同归于尽。你的任务是操纵舰艇躲避这种自杀性的攻击和投下来的炸

弹，并尽量抢先在空中击落这些飞机。当击毁一定数量的敌军飞机后，就会进入下一局。下一局，敌军飞机的自杀性攻击会更加疯狂。

游戏功能键：

A——开始。

ESC——暂停。

空格键——中途退出，重新开始。

操作键：

A——军舰开炮。

←——军舰左行。

→——军舰右行。

107. 太空激战（ZHYX035-A2）

这是一个模拟太空中飞船之间的对抗游戏。由地球发射的科学太空飞船，受到不明身份的强盗飞船的轮番攻击。为了顺利完成科学考察任务，被迫进行自卫还击。不同形状的强盗飞船一批批向你冲来，务必全歼来犯之敌，若使之漏网，则又会重新向你发动进攻。当你被对方炮火击中或被对方飞船撞上，则将损失一艘飞船，为此给你配备了七艘太空飞船。

能源是有限的，屏幕右侧用一条不断缩短的直线段表示。当燃料将耗尽时，会发出警告。如果消灭了一伙强盗飞船，使其燃料飞船暴露时，你要迅速瞄准其底部中间的加油孔进行射击。若击中，则敌方的燃料就可补充给你的飞船。

游戏功能键：

游戏调入后自动进入演示，敲两次任意键就开始。

操作键：

这是用游戏棒操作的游戏。操纵杆控制飞船左右移动。按钮 0 键控制发炮。

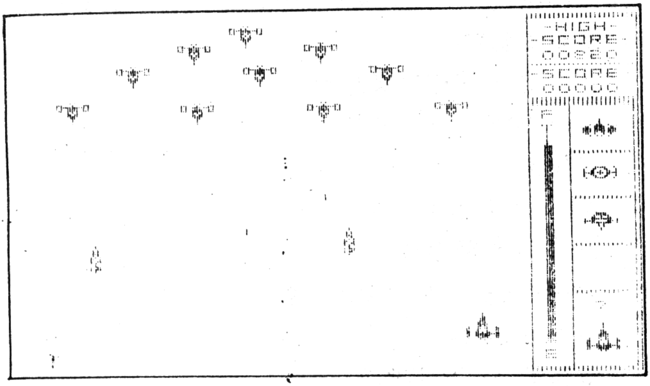


图 107　太空飞船

游戏时注意：

每局尽可能不使强盗飞船漏网，否则，等不到补充燃料时，恐怕你的能源就要消耗尽了。

108. 神风行动（护舰战斗）（ZHYX035—A3）

这是一个模拟空对海的对抗游戏。我航空母舰在护卫舰的护航下，日夜巡视在我领海上。航空母舰上载有若干架飞机，可以在航空母舰跑道上起飞和降落。这些飞机用于保护母舰和向敌方发起突然袭击，飞机的弹药和燃料由母舰供给。现领海内发现有偷偷入侵的鱼雷舰。为了我方的安全，你奉命驾机去拦截敌舰，务必及时准确地投弹炸毁它们。否

则，敌方发射的鱼雷击沉我方八艘护卫舰后，航空母舰的安全也就没有保证了。

对敌舰进行攻击时，要时刻注意你的炸弹和燃料的使用情况，以保证在母舰还没有直接受到鱼雷攻击之前，返回补充弹药和燃料。当把敌舰全部炸沉后，游戏就进入下一局。

游戏功能键：

J——游戏棒控制兼开始。

K——键盘控制兼开始。

操作键：

A——飞机起飞或升空。

Z——飞机降落或低空。

←——飞机向左搜索或返航。

→——飞机向右搜索。

空格键——飞机投弹。

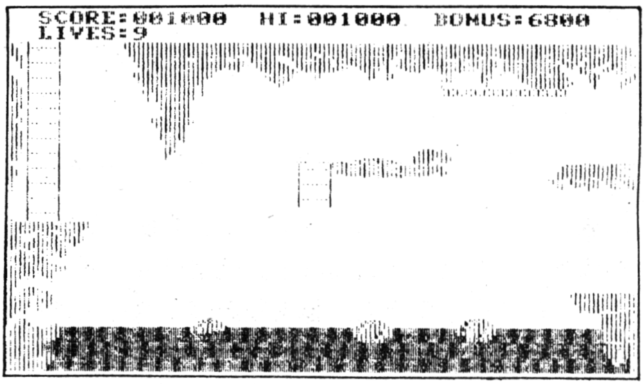


图 108　神风行动

游戏时注意：

①前进时投弹是向后下方的，空中停止时投弹是向下方的，可以用敲一反方向移动键令其停止。

②飞机返回降落时要轻、稳、准，否则很容易冲出甲板，或撞在船舷上。

109. 打气球（ZHYX035-B1）

这是一个模拟地球人与宇宙人对抗的游戏。这个游戏说的是宇宙人乘飞船来到地球，布下天网，并放出若干球形怪物。在空中肆意纵横，向地球轮番俯冲。被激怒了的地球人开始了自卫还击。

球形怪物不会射击和投弹，它专靠与地球人的炮台相撞来取胜。当你开炮打掉了一批球形怪物时，游戏即进入下一局。

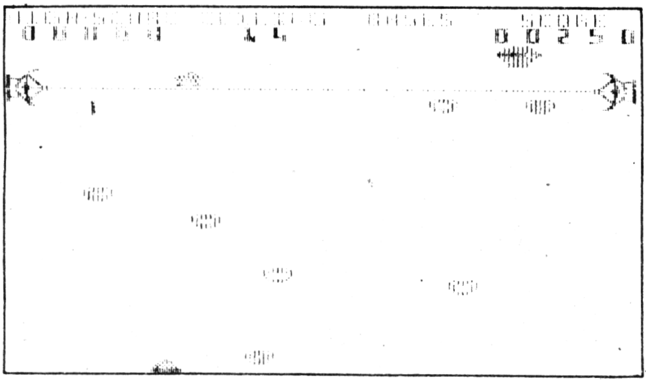


图 109　球形怪物

游戏操作：

这是一个使用游戏棒控制的游戏。敲游戏棒 0 键开始，操纵杆控制炮台左右移动。游戏棒按钮控制开炮。

110. 乡村打猎（ZHYX035-B2）

这是又一个有趣的打猎游戏。在乡村的田野上，成群的野鸭子在戏水，肥大的野兔子到处奔跑。在这种时候去乡村打猎，收获一定不小。

你的子弹是有限的，如果用完了，打猎只好结束。但是猎场上可以为你补充子弹，如果在屏幕上看到"+△△△"样的图形，那么用枪击中它，子弹就会自然得到补充，但是万万不可击中如"-△△△"这样的图形，那反会使你的子弹突然减少。

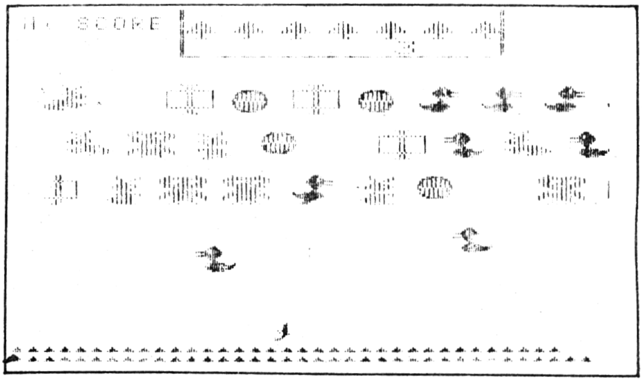


图 110　打野鸭

屏幕上方有一个窗口，里面有不断移动的树，你在打猎

的同时，还应抽空从窗口下方两侧的开口处向内射击，当将移动的树全部打光后，才能够进入下一局。如果你的枪法不准，让小动物逼进身旁，尽管它们不会伤害你，但是却会把你有限的子弹浪费掉。

游戏操作：

这是一个使用游戏棒控制的游戏。游戏棒按钮控制进入游戏或射击。操纵杆控制猎手左右移动。

游戏时注意：

①最后至少要留一颗子弹，用以射击增加子弹的图形“+△△△”。

②先打靠近的小动物，以免它乘机浪费你的子弹。

111. 高楼陷阱（ZHYX035-B3）

这是一个有趣的对抗游戏。有一座由若干楼梯连接的六层楼，你奉命前去打扫卫生。由于长年无人居住，于是楼房成了小怪物的栖身之地。你的任务就是把这些小怪物清除干净。

小怪物还真有点厉害，如果被它们抓住，就只能另换人去打扫了。但是，又不能光躲避。清除的办法是：用手中的工具在楼道上打洞，当小怪物经过时，就会陷入洞内，失去活动能力，然后乘机用工具将其击落。如果只把它们陷住，那么过一会儿，小怪物还会重新爬出来继续跟你捣乱。只有把楼内出现的小怪物全部清除掉后，才能进入下一局。

如果出现一种蝶形小怪物，那么即使把它陷住，也不能直接将其击落，这就要靠你想想办法了。

游戏功能键：

ESC——暂停或恢复。

S——游戏结束，重新开始。

CTRL+R——中断游戏，重新开始。

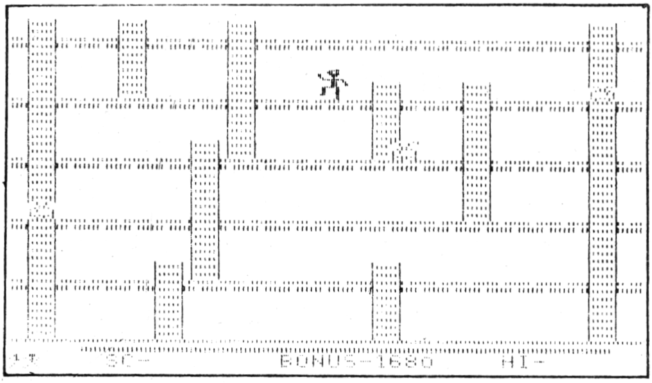


图 111 清除小怪物

操作键：

I——上楼梯。

M——下楼梯。

J——左移。

K——右移。

A——打洞。

S——击落小怪物或补洞。

游戏时注意：

人可以利用打的洞进行转移避让，因此要多打些洞。当洞内陷住小怪物时，应尽快将其击落。在几层楼道的同一竖直方向各打一个洞，可以产生意想不到的效果。

112. 一样不一样（ZHYX036-A）

这是为学龄前儿童准备的游戏，可用来提高儿童的记忆和辨别能力。

游戏调入后，出现四只狗的图案，并伴随一段乐曲，乐曲结束，再调入程序后即进入选择。选择内容有：1——一样，2——不一样。若敲“1”键，则会在屏幕下方出现四个同类的图案，屏幕上方出现一图案，这时你必须找出下面四个图案中和上面的哪一个图案一样。找正确后，图案中的差别之处会显示出来，然后重新选择或再继续。若敲“2”键，则在屏幕上出现四个同类图案，其中三个完全一样，要求找出不一样的是哪一个。

以上游戏的进行，只要敲与图案编号相同的数字键即可。

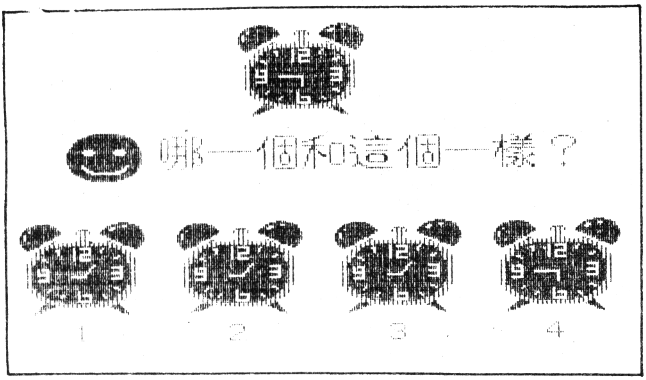


图 112.1　闹钟

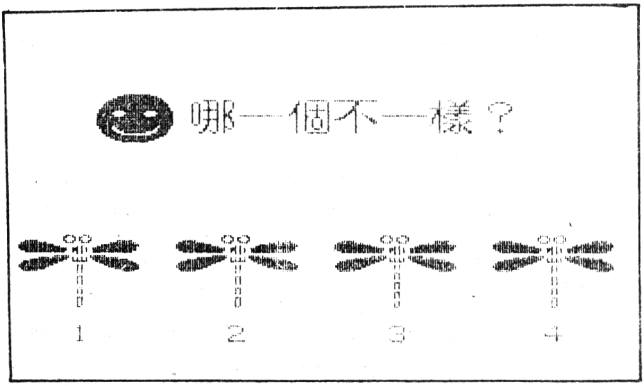


图 112.2　蜻蜓

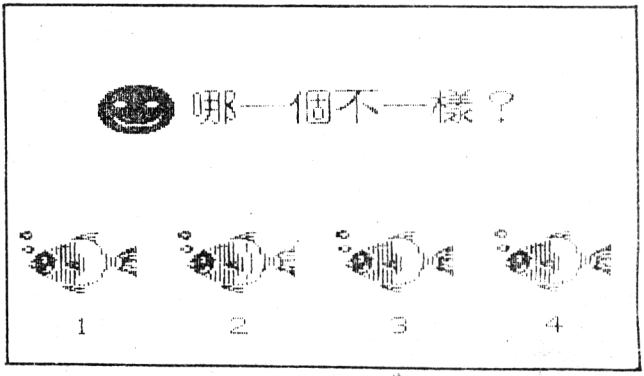


图 112.3　金鱼

这些图案有：帽子、衣服、闹钟、蜻蜓、葡萄、兰草、喇叭花、金鱼、电视机等。相信小朋友很快就会分辨出一样

不一样。

游戏操作：

一般选“1”和选“2”轮换进行。敲 ESC 键退出游戏，重选。

113. 火鸟（ZHYX036-B1）

这是一个模拟救火、救人的游戏。游戏开始，在一幢八层九单元楼房的上空飞来一只火鸟，它不断地向楼房投掷火弹，使楼房内各房间陆续着火。着火的房间很快被烧毁消失，于是该单元逐渐变低，直至最低层的一间被毁为止。在着火的房间里，惊慌失措的小孩不顾一切地从楼上跳下，结果可想而知。为抢救着火的楼房和里面的孩子，你作为消防队员带着长梯赶到现场。你的任务是一要用喷水龙头灭火，又要接住从楼上掉下来的孩子，然后把他们送到梯顶，由飞来抢救的直升飞机救走。直升机每救走一个人，就可以换回一间房屋来弥补被毁的房间。

你从左向右移动梯子时可以救人，然后爬到梯顶，等待从右向左飞来的直升飞机。只有从右向左移动梯子，你才可以喷水救火，二者不能兼顾，而且喷水救火必须攀至着火楼层。既要救火，又要救人，这就看你如何处理了。

游戏功能键：

游戏调入，敲任意键进入演示，再敲任意键，进入游戏。

ESC——暂停。

S——声音。

CTRL+R——中断游戏，重新开始。

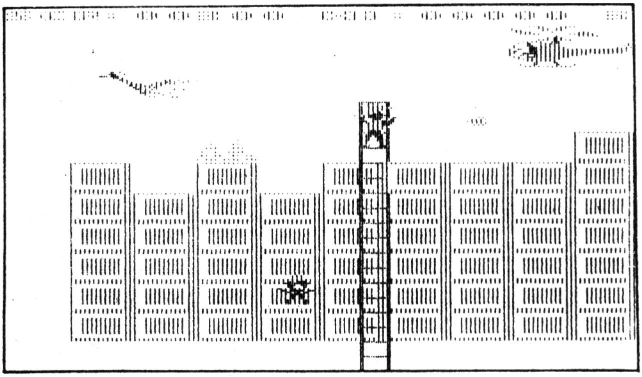


图 113　直升飞机救人来了

操作键：

←——救火者左移梯子。

→——救火者右移梯子。

A——救火者上梯。

Z——救火者下梯。

空格键——救火者喷水灭火（梯子由右向左移后）。

游戏时注意：

救人第一，灭火第二。每次救人送至梯顶，可向右移动长梯，迎接直升机，以便尽早将人救走。

114. 跳塔（陷阱）（ZHYX036-B2）

这是一个训练儿童判别方向的能力的游戏。游戏开始，屏幕上出现一座由正方体组成的金字塔，从上到下有七层，依次有一至七块正方体。塔顶站立一个小人。游戏的任务是

控制小人走遍所有正方体（共二十八块），凡已走过的正方体，其颜色将发生变化，当走完全部正方体时，游戏就进入下一局。在跳塔的过程中，塔顶还会不断出现石块，这些石块也会慢慢地跳下来，小人必须避开这些石块，否则将会被石块砸死。而且跳塔的小人不能跳到塔外去（无论向哪个方向），不然，就会摔死。如果遇到被石块围住而走投无路的时候，若距塔外转动的转盘较近时，可以设法跳到转盘上，则转盘可将小人送回塔顶。

跳完全部正方体，包括最上层的那一块。当第一次跳下后，需再跳回第一块，然后再跳下，才能满足要求。由于各层正方体之间是相间排列，上跳、下跳都是斜线方向。

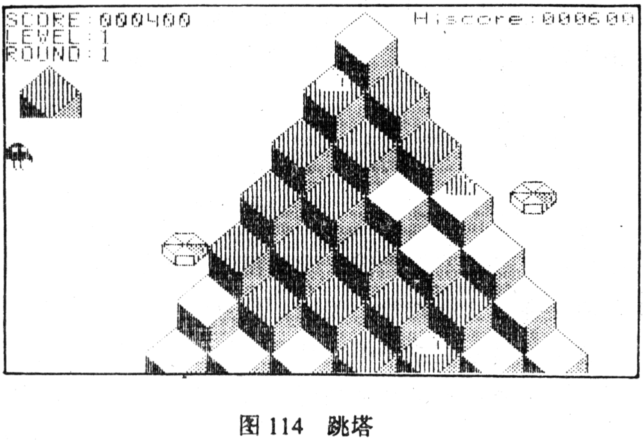


图 114　跳塔

游戏功能键：

游戏调入后，敲任意键进入演示，再敲任意键，进入控制选择：

J——游戏棒控制。

K——键盘控制。若敲 K 键，转入键定义选择：

若敲 Y 键，进入自定义键状态，依次按上右、上左、下右、下左的顺序定义，定义完毕，即进入游戏，若敲 N 键，则显示操作键，再敲任意键进入游戏。

ESC——暂停。

操作键：

U——小人向右上方向跳动。

T——小人向左上方向跳动。

N——小人向右下方向跳动。

V——小人向左下方向跳动。

游戏时注意：

游戏开始时，只能向左下方和右下方跳。每敲键一次，待小人跳后，才可再敲键，否则很有可能因连续跳动而跳到塔外。

115. 间谍（ZHYX036-B3）

这是一个训练反应能力的游戏。在敌人占据的一幢十一层楼房中，存放着望远镜、发报机、手枪和炸弹等物资，现在派你去夺取这批物资。为此，你必须扮演间谍这一角色。

战备物资分别放在不同楼层的过道上，而敌人的巡逻兵分成七段不停地由上到下地巡视着，你要机智灵活地避开敌人的巡逻兵。每当取完一层楼过道内的物资后，就走到过道的另一端，即会自动上楼。当把几层过道上堆放的物资全部取到手后，就可进入下一局。

游戏功能键：

游戏调入，进入控制选择，如下：

P——游戏棒控制（兼开始键）。

K——键盘控制（兼开始键）。

A——游戏操纵器控制（学习机无此控制）。

CTRL+S——声音控制。

ESC——暂停。

CTRL+R——中断游戏，返回控制选择。

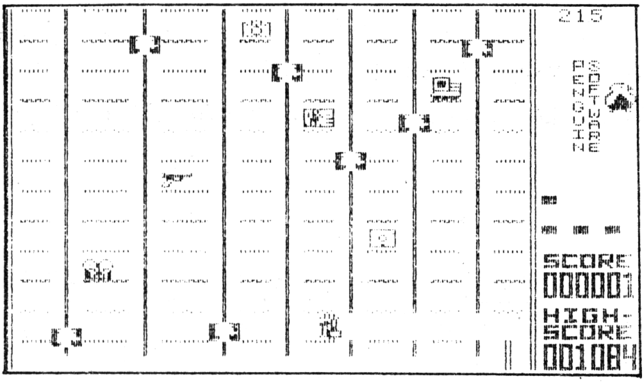


图 115　躲过巡逻兵

操作键：

←——间谍左行。

→——间谍右行。

游戏时注意：

间谍动身前，一定要看准时机，以不遇到巡逻兵为最佳。若遇巡逻兵，只有靠轮换敲击←和→键，使间谍进退躲避。

116. 五子连珠棋（ZHYX036-B4）

这是我国民间广为流传的一个古老的棋类游戏。五子连珠棋俗称“五连珠”，它由两人对弈。在横纵均是十五条线组成的棋盘的交点上轮流落子，谁先在横向、纵向或斜线上摆成五个连成一串的子，谁就获胜。

屏幕棋盘从左到右，从上到下，对应的交点分别标有“A”到“O”15 个字符，这就是棋盘的横、纵座标。下棋时只需依次敲入下子之处的横、纵座标的字符，则在该位置出现一个闪动的棋子。如果此时你想悔棋，还来得及，只需敲入 N 键，然后再敲入新的横、纵座标。若子已下定，则需敲回车或 Y 键，表示落子，于是落地生根，就再也不能移动了。

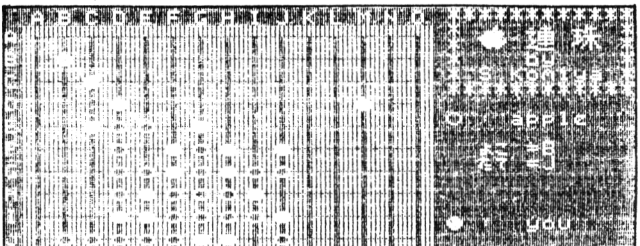


图 116　五子连珠

此棋也有先手或后手之分，先手即先走，可以由你先走，也可以由计算机先走，先走的为黑子。但无论谁先走，第一步均要下在棋盘正中位置。此棋再无其它规则，看起来很简单，但要真的取胜，还是要动一番脑筋。

游戏功能键：

游戏调入后，进入先手或后手选择。

Y／N——先手／后手，敲Y或N后进入游戏。

操作键：

敲入横座标字符和纵座标字符。

回车键或Y——落子。

游戏时注意：

只要在一条直线上已出现连续的四个白子或黑子，而两头均无其它子，则该方就胜券在握了。所以最好选择能在横、竖、斜几个方向均能造成威胁的地方落子。

117. 偷仙果（ZHYX037-A）

这是模拟地对空战斗的游戏。几千年一熟的仙果，又即将成熟了。鉴于孙悟空看守蟠桃园却自盗仙果的教训，这次派你去天宫守卫仙果。由于你既不会腾云，也不会驾雾，只有靠乘坐宇宙飞船赴任了。

果园内仙果累累，看起来，真让人喜欢。仙果成熟散发出来的阵阵清香，却引来了一批不速之客，它们身坐飞碟来到天宫，派出一批批小怪物，企图偷窃仙果。这些小怪物不但贪吃，而且行动迅速，投弹准确，对你守卫果园构成极大的威胁。

为了对付这帮天外无赖，王母娘娘授予你现代化的武器，所以你可以用猛烈的炮火来消灭这一帮小怪物。但也要躲避对方的袭击。妖怪被干掉一批，还会再来一批，而且更加猖狂。如果抵挡不住的话，那还是只好叫老孙复职了。

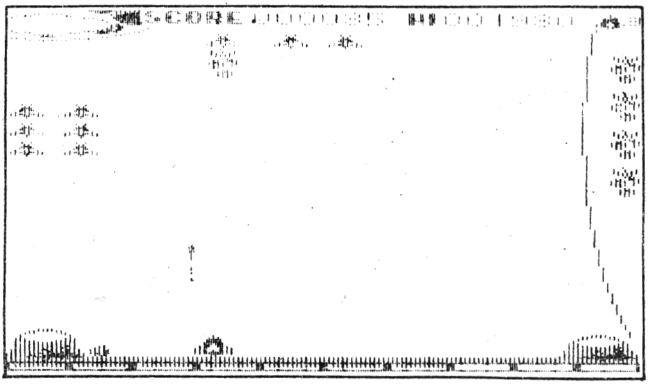


图 117　偷仙果

游戏功能键：

空格键——开始。

ESC——暂停。

CTRL+K——键盘控制。

CTRL+P——游戏棒控制。

CTRL+S——声音。

操作键：

←——炮台左移。

→——炮台右移。

空格键——射击。

游戏时注意：

游戏开始时，可以守在怪物集结之处，力争在它们还没有展开攻击之前尽可能干掉一些。

118. 中文麻将（ZHYX037–B1）

这是一个模拟麻将比赛的娱乐性游戏。麻将作为我国民间的一种娱乐工具，由来已久。打麻将要四个人才成一桌，缺一不可。一个人要想过瘾，不但要有麻将牌，还要再凑上三个人，而且哗哗的洗牌声，又容易惹人讨厌。但和电脑一起打麻将，这些问题都不存在了。

在游戏调入后，可以显示中文的使用说明，看懂后，再选择级别。级别分初级和高级两种。新手最好选初级。选择完毕，屏幕上出现一张牌桌，分为四家。上面依次一、二、三家由计算机控制，这三家的牌扣着是看不到的。最下面一家的牌是向上的，这就是你这家。在你的每张牌下面标有对应的英文字母，只要敲对应的字母键，再敲空格键，该张牌就出去了。

初级打法，计算机会在合适的时候提醒你吃牌、杠牌、碰牌和胡牌，你只需敲入“Y”键即可。对于吃牌则还要回答是哪两张牌。

高级打法，不给提示，完全靠你的反应能力和打牌技巧了。

计算机三家出牌，可以说是不假思索的，很快就出来了。当轮到你出牌时，也要尽快，不然的话，计算机会发出声音来催你“快出牌”！

至于打牌规则，同民间传统打法类似。

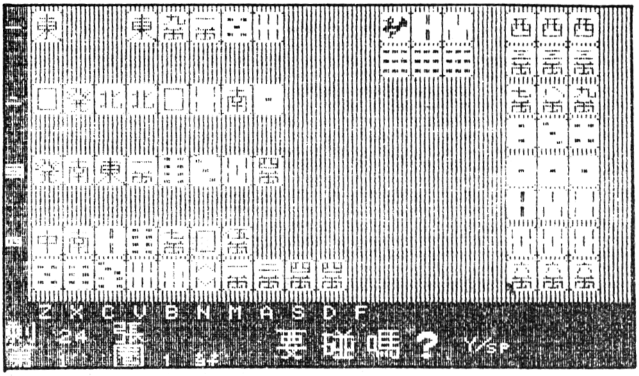


图 118　打麻将

游戏功能键：

1～2——初级或高级选择，选择后敲空格键开始。

Y 或空格键——要或不要，出牌。

CTRL+S——语音控制。

CTRL+B——声音控制。

操作键：

初级：Y——碰、胡。

Y+字母键——吃。

高级：P——碰。

T——吃。

K——杠。

H——胡。

119. 青蛙回家（ZHYX037－B2）

这是一个模拟动物历险的游戏。青蛙是害虫的天敌，庄稼的卫士，人类的朋友。一只青蛙，一昼夜可以消灭近百只害虫，所以保护青蛙，人人有责。偏偏有些利欲熏心的人，将青蛙捉到菜市场上卖高价。这个游戏讲的是五只身受重伤的死里逃生的青蛙，历尽艰险返回家园的故事。请你想法帮助它们尽快回家吧！

青蛙的生命垂危。游戏开始时，屏幕右侧有一条不断缩短的扁平直线段，这就是青蛙的生命线。若直线段缩减为零，则青蛙将伤重身亡。所以必须在生命线缩减为零之前将青蛙送到家。然而回家，又谈何容易！从市场出来要穿过车水马龙的公路，越过毒蛇害虫出没的草地，再跨过奔流不息的大河。由于青蛙伤势严重，不能游泳，所以千万不能掉到河里，这就十分需要你的帮助了。

现在游戏开始了。首先过公路要十分小心，“一慢、二看、三通过”。过草地时，要瞻前顾后，到了河边，只能借助于河中的游船或浮在水面的鱼，用多级跳的办法，向对岸靠近，当对准青蛙自己的的洞口时，回家成功，青蛙得救。

在河中跳跃时，注意不要跳在时而出现的鳄鱼身上，也不要跳在会潜水的鱼身上，否则将会落水而丧生。当青蛙的洞口已被堵塞，只好另择洞口。如果洞被蛾类占据，则可吃掉蛾子然后进入洞中。

游戏功能键：

J——控制选用游戏棒。

D——选用键盘控制。若敲 D 键，则进入自定义状态，

依次按上、下、右、左顺序定义，定义结束后直接进入游戏。

ESC——暂停。

空格键——直接进入游戏或重新开始。

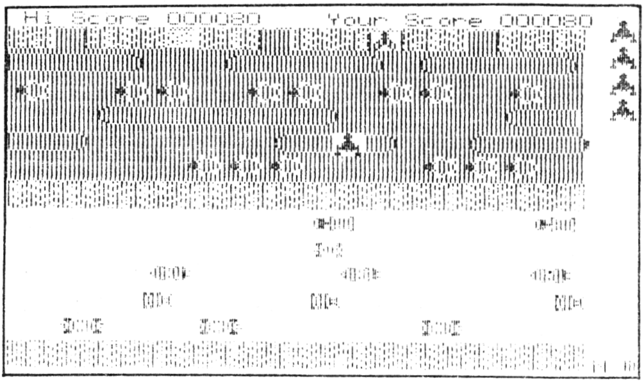


图 119　青蛙回家

操作键：

A——青蛙前进（上）。

Z——青蛙后退（下）。

←——青蛙左移。

→——青蛙右移。

游戏时注意：

过公路时，要注意来往车辆，掌握时机；在河中，要利用往返船只，机动灵活地向洞口靠拢。

120. 音乐扑克（ZHYX038-A）

这是为学龄前儿童设计的一个有趣的游戏。游戏时，屏幕上显示出三十六张反扣着的画片，其外形很象扑克牌，当你将画片翻过来，画片中的画会动起来，同时伴有一段悦耳的乐曲，故名音乐扑克。

这三十六张画片，共计十八对，两两相同。游戏的任务就是猜"对"。开始时，你可以任意翻开一张，然后去找另一张相同的画片，当然，这完全靠运气了。若两张相同，则被取掉，如果不同，两张翻开的画片，又翻回去，等待再翻，这时希望你尽可能记住画片的内容。如此反复，直到把全部十八对画片翻完。显然，越往后，随画片张数的减少，越容易翻正确。

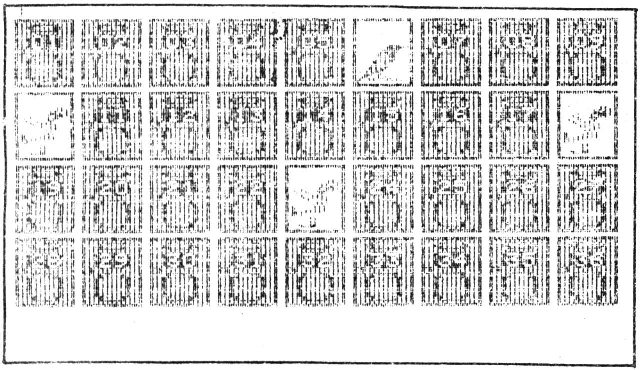


图 120　音乐扑克

以上是这个游戏的标准玩法，还有其它方式，这要由你

的选择而定。

游戏功能键：

敲空格键进入选择，选择内容如下：

1.标准游戏（即三十六张分为十八组）。

2.画片中有若干替身（即可能不相同，也会取掉）。

3.有三张相同的画片（三十六张分为十二组）。

4.有四张相同的画片（三十六张分为九组）。

5.反扣的画片经常变换位置。

6.牌翻不过来，只有音乐。

7.每次翻正确，不取走。

8.画面翻开的时间较短，又扣回。

当选择“1”后，敲回车键，进入下一个选择：

游戏人数（1～6），选定后敲回车键，再一次输入游戏人姓名，以及询问你是否需要声音（Y／N），当确定后，用回车键进入游戏。

（CTRL+R）+回车键——重新进入选择。这时若敲2以后的任一数字键和回车键，计算机询问是否仍用原来的游戏人姓名（Y／N），若是，则敲Y键，若不是，敲N键后，重复前述过程。

游戏时，只需敲入与牌背面对应的数字键和回车键即可。

121. 数学防空战（ZHYX038-B）

这是一个为儿童设计的数学游戏。游戏开始，屏幕上方出现六架不同高度的飞行器，飞行器下方各悬挂着一道数学题。飞行器慢慢地下降，下方有一座炮台，游戏人操纵它可

以沿左右方向移动。当炮台处于某个飞行器的下方时，必须将对应飞行器上的数学题正确答案敲入（用数字键），若敲入的答案正确，敲空格键后则会发射出一颗导弹，将飞行器击毁；若答案错了，则导弹发射不出去，需重敲。如果在飞行器下降到炮台高度时，你仍未敲入正确答案，那么炮台就会被炸毁。看，数学是多么重要，它将决定战争的胜败！当你用正确的数学答案击毁全部飞行器后，屏幕左下侧的图形符号就记录了你的功劳。然后，屏幕上出现一架大飞机和一道简单的数学题，这时你仍需要敲入正确答案，敲空格键后进入下一局。随着记录的增加，飞行器的下降速度会越来越快，这也就意味着给你思考问题的时间会越来越短。

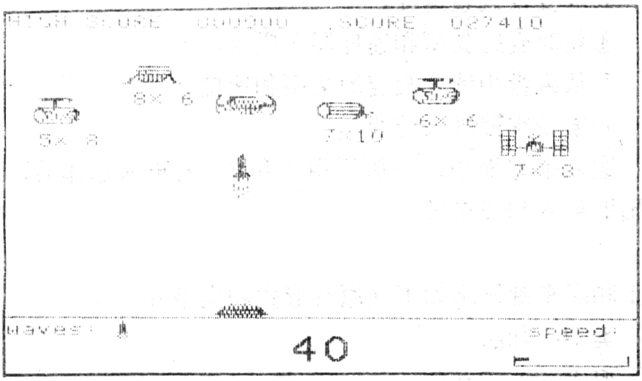


图 121　数学防空战

游戏功能键：

这个游戏的选择比较麻烦，一般需有大人协助。如果只为玩一下这个游戏，在游戏调入出现一架大飞机及标有 1、

2、3 三项选择的封面时，只需敲“1”键，即可进入游戏（前述内容）：

操作键：

←——炮台左移。

→——炮台右移。

空格键——发射导弹。

这个游戏的数学题的类型、难度、飞行器下降的速度和炮台移动的速度都是可以调整的，下面作一简单介绍。

游戏调入后，敲数字键 3，即进入调整选择状态，屏幕显示以下六个方面：

①看通用问题的类型。

②改变这些问题的类型。

③改变及调整速度。

④将改变的类型和速度写入磁盘。

⑤从磁盘中读入改变的类型和速度。

⑥敲回车键进入游戏。

这六个方面中，一般不用 4 和 5。若进入选择后，又想退出则敲 6 和回车键。

敲 1 和回车键显示如下（原有形式和类型）：

类型：加法

形式：A+B＝C

参数范围：数字 A：1～9

数字 B：1～9

数字 C：18

敲回车键返回选择。

敲 2 和回车键显示如下（欲改变的形式和类型）：

1.加法；

2.减法；

3.加法和减法；

4.乘法；

5.除法；

6.乘法和除法。

选择类型，敲入对应的数字键和回车键，然后依次回答屏幕提问：

数字 A 范围：A（例：1～9）

数字 B 范围：B（例：1～9）

数字 C 范围：C（例：81）

注意：数字 C 不得大于 A 和 B 值的所有运算的最大值。

修改是否合适？（Y／N）（敲 Y 和回车键，进入速度调整；敲 N 和回车键，重新调整形式类型）。

敲 3 和回车键，则进入速度调整：

飞行器速度	1（1～99）
飞行器速度增加快慢	1（0～9）
炮台移动速度	20（1～99）
炮台移动速度增加快慢	5（0～9）
飞机出现前，第一次连续游戏的次数	1（1～99）
大飞机出题的道数	1（1～4）
声音	YES（Y／N）

用回车键逐次调入调整内容，以后每敲一次回车键，上述内容将逐一显示并给出参数修改范围（见括号中内容），可以键入所需数字或符号，再敲回车（若不需修改，则直接敲回车键，即可进行下一项修改）。当修改结束后，计算机询问是否保持（YES／NO）？若保持，敲 Y 和回车键，则退出调整选择状态。再敲 6 和回车键，退回主菜单。敲 1 键，进入游戏；若想重新修改，则敲 N 和回车键。

CTRL+C——中断游戏。退回到主菜单，重新选择或开始。

这个游戏，看似简单，但如果加快飞行器速度，增大数值，就是成人恐怕也很难应付。

122. 两栖飞机（ZHYX039－A）

这是一个模拟空对空，海对海战斗的对抗性游戏。这里使用的两栖飞机，既可以在空中作战也可以在海下作战。飞机的位置可以从屏幕下方放大的雷达屏幕上观察到，同时也可以看到敌方飞机或水下舰艇，以便避让，或进行攻击。你在进行攻击时，可以点射，也可以连射。但是要注意炮弹数量是有限的，而且油料也是有限的，因此必须时刻注意空中出现的运输机，它会将你需要的作战物资空投下来。当然，你一定要适时地接住它们，以便继续进行战斗。炮弹和油料的消耗情况，可以用屏幕下边两条不断缩短的直线段表示出来。

游戏功能键：

任意键——开始

CTRL+S——声音。

CTRL+C——进入演示。任意键进入游戏。

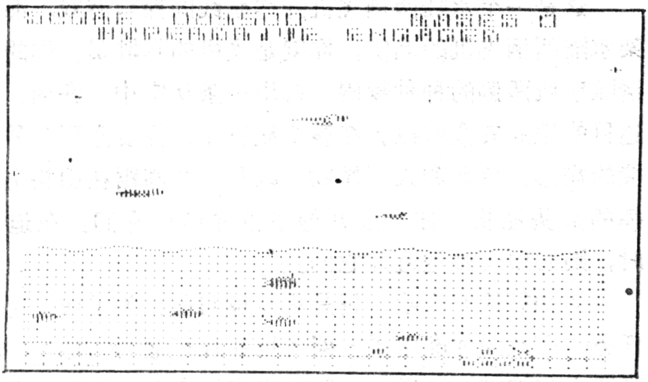


图 122　两栖飞机

操作键：

I——升空。

K——下降。

J——左飞。

L——右飞。

D——点射。

F——连射。

游戏时注意：

①正确判断自己在空中或海下的位置，从容应战。

②在运输机出现时，抢接空投物资是很重要的。

③子弹数量没有限制，可以采用连射的方法还击敌人。

123. 海神（ZHYX039-B）

这是一个水陆两栖飞机开辟航线的探险游戏。海神是一架水陆两栖飞机的名字，你就是飞机的驾驶员。你的任务是清除航线两侧的种种障碍，找出一条从空中、海面、空中到达目的地的安全航线。在整个航行中，你要碰到各种横冲直撞的蝶形、鱼形和人形怪物，以及一个高踞在山头上遥控指挥的大头怪物。你可以开炮或投弹消灭它们。在迫不得已时，则必须巧妙地避开它们。

明知征途有艰险，越是艰险越向前。为了保证完成这次任务，游戏为你准备了五架飞机并且在适当的地方，隐藏着机器人加油站，以保证你航行必需的燃料。你使用燃料的情况，由屏幕底部一条不断缩短的扁平直线段形象地表示出来。

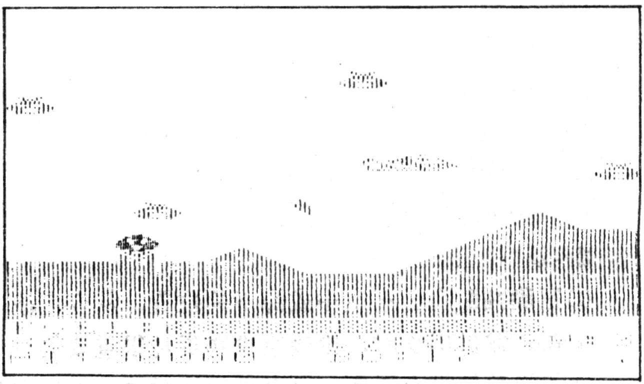


图 123.1　海神号探险

游戏功能键：

按游戏棒任一键就转到游戏棒控制。敲键盘任一键就转键盘控制。

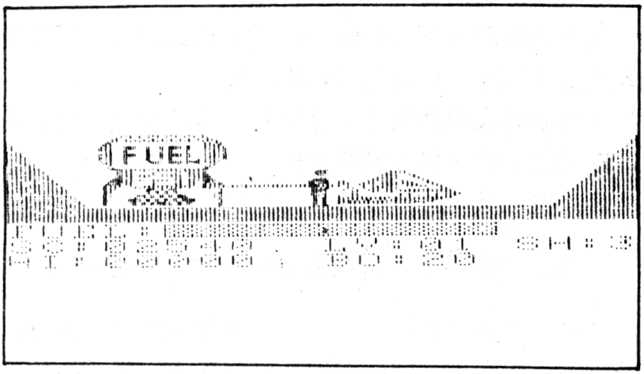


图 123.2　海神号加油

CTRL+C——进入用户定义键操作。用回车键选择，依次定义上、右、下、左、射击、投弹各键。

ESC——暂停。

CTRL+R——重新开始。

CTRL+S——声音。

操作键：

如果不自己重新定义操作键，则可以直接使用系统提供的以下键：

I——飞机上升。

M——飞机下降。

J——后退(向左)。

K——前进(向右)。

A——射击。

Z——投弹。

敲反方向移动键一次，飞机原地停止。

游戏时注意：

①飞机是向后下方投弹的，要注意提前量，而且提前量的大小与飞机和目标之间的距离有关。

②当遇到成群结队水平推进的鱼形怪物时，忍耐是明智的，你可以用迂回战术躲避它们。

③当飞机倒飞时，投弹方向是向上的。

124. 超级杀手（无敌勇士）（ZHYX040-AB）

这是一个表现身怀绝技，游剑江湖的勇士的游戏。勇士凭借手中一把宝剑，闯荡江湖，劫富济贫，惩恶扬善。现在请你扮演这位江湖侠客。

你有着超人的功夫，挥舞手中宝剑，所向披靡；轻功十分了得，纵身一跃，可以高达树梢；不屈不挠的斗志，战斗中可以永远不死，即使失败了也可重新再来。你要将沿途遇到的恶霸及其爪牙一一消灭，包括出现在空中的怪鸟，你的武器就是手中的宝剑。

游戏功能键：

用冷或热启动后，进入选择，内容如下：

S／N——有或无声音。

K／J——选择用键盘或游戏棒。

选择完毕，敲空格键，屏幕上出现以下英文提示：

FLIP DISK TO SIDE #2

意思是取出磁盘，反过来再插入驱动器然后敲空格键，

可以浏览游戏说明，再敲任意键，游戏正式开始。

ESC——暂停。

CTRL+S——声音控制（游戏中使用）。

CTRL+K——键盘控制（游戏中使用）。

CTRL+J——游戏棒控制（游戏中使用）。

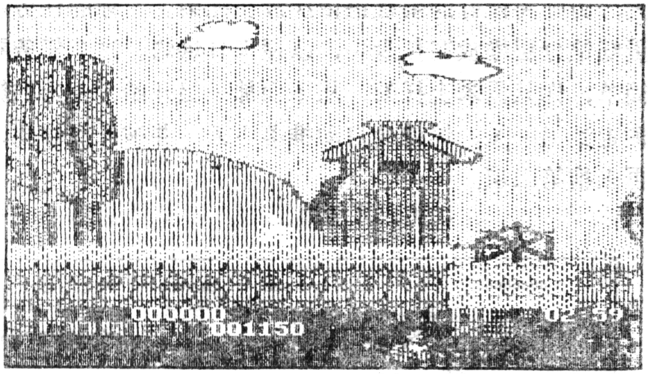


图 124　超级杀手

操作键：

J——勇士向左移动。

L——勇士向右移动。

I——勇士跳跃。

K——勇士站住。

空格键——勇士挥刀。

游戏时注意：

①勇士跨跃障碍物有两种方法：一是在移动中跳跃，这

时要注意提前量，以免跃过头。二是在原地跳起后，再敲左移键可实现快退，敲右移键即可实现跨跃。

②在碰到聚在一起的对手时，需连续不断地挥剑刺杀，才能战胜之。这可连续敲空格键。

125. 做蛋糕（ZHYX041—A）

这是一个表现厨师做蛋糕和老鼠精捣乱的有趣的游戏。白天，厨师将做好的蛋糕馅依次放在托架上。你的任务就是将蛋糕馅分层堆放在托盘中，以便来日烘烤。这个任务看来很简单，你只需攀上托架，从下面那一层开始，由蛋糕馅的一侧走到另一侧，馅就会自动推落下去，并被托盘接住，然后再去推第二层。……

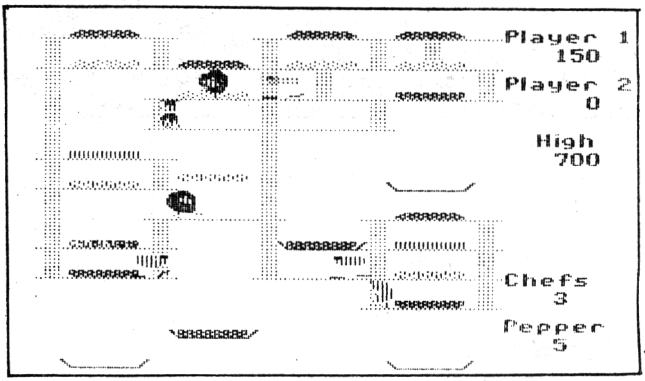


图 125　耗子精正在捣乱

随着夜幕降临，一群滚瓜溜圆的老鼠，在鼠王的带领下，纷纷出洞前来捣乱。这群坏蛋肚皮早已塞满，对蛋糕馅

已经不感兴趣，它们就是要干扰你的工作，阻止你去推蛋糕馅。而你一旦触碰到这群耗子精，肯定吃亏。你手中的武器可以使耗子精昏迷，但却不能置之于死地，所以时间一过，它们还会苏醒过来。好，看看你能够做成几个蛋糕。

游戏功能键：

游戏调入后进入游戏选择：

1～2——选择游戏人数，敲数字键 1 或 2 后再敲回车键。

1～9——选择游戏局数，敲数字键 1～9 再敲回车键，稍侯，进入游戏。

ESC——暂停。

Q——声音。

H——看使用说明（敲任意键返回游戏）。

CTRL+Q——中断游戏，重新选择。

CTRL+R——看演示。

操作键：

I——厨师上梯子

K——厨师下梯子

J——厨师左移。

L——厨师右移。

S——厨师发射。

空格键——厨师原地停止。

游戏时注意：

①厨师手中武器的使用次数是有限的，不到迫不得已时不要使用。

②可以诱使老鼠走到蛋糕馅下面，然后突然推下蛋糕

馅，将其压死。

③当紧跟厨师的老鼠爬到蛋糕馅上时，厨师推下蛋糕馅，老鼠也随之跌下，可能将下层的蛋糕馅击落。

126. 酒店小伙计（ZHYX041－B）

这是一个表现酒店的小伙计接待顾客喝酒的游戏。

一个酒店小伙计负责照顾四条长桌上的酒客，工作一直忙忙碌碌。但是老板规定：如果多送出一杯啤酒无人喝，或没有接住顾客丢过来的酒杯而摔在地下打碎了，就要被开除（游戏即损失一人次）。而更令人不平的是，当小伙计忙得团团转，而没能照顾好某一桌的顾客时，蛮横的顾客就会逼迫小伙计撞墙而亡。下面你不妨亲自体会一番。

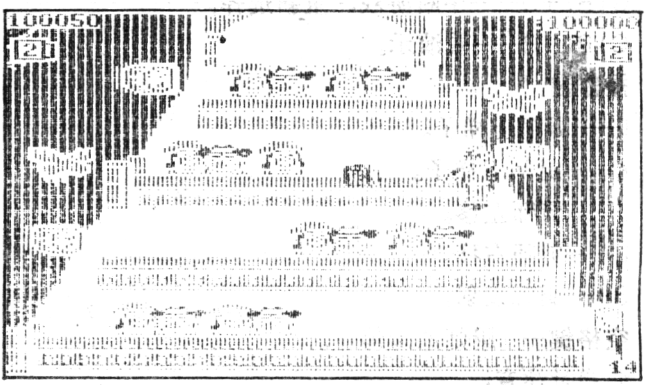


图 126　忙乱的酒店

你一上班，就必须站在四条长桌和啤酒桶之间。哪张桌上来了顾客，你就必须立即赶过去，按顾客人数送去同样多

的啤酒杯，如果顾客一杯足矣，那你就算幸运了。如果顾客是个酒鬼，你就必须注意接住他们退回来的空杯，并将又一杯啤酒立即送去。有时，为了争取时间，你只好走到顾客身边送酒，然后再迅速退回到啤酒桶处，以便为其它顾客效劳。整天就是如此，你慢慢去体会吧！

游戏功能键：

游戏调入结束后，即进入选择：

1／2——游戏人数选择。

B／A／E——难度选择：简单／中等／难。

J／K——选择用游戏棒／键盘控制（兼开始键）。

ESC——暂停。

操作键：

,——小伙计左移（条桌和条桌之间）。

·——小伙计右移。

A——小伙计上移（条桌和啤酒桶之间）。

Z——小伙计下移。

空格键——送啤酒杯。

游戏时注意：

必须注意顾客到来的先后顺序，记住先来的要先招待。送酒杯数必须和顾客数相等，不能多，也不能少。对顾客退回的酒杯，要先接住，再装酒。

127. 换钱币（找换店）（ZHYX042—A）

这是一个模拟外币兑换零钱的有趣游戏。游戏开始，屏幕的左上角有一个保险箱（英文标记为 SAFE），里面是外币，由游戏人直接提取。右上角有一个现金兑换处

(CASH)，将外币送往此处，即可由它送出现金。拿到现金，需再到硬币代换台（TOKENS），代换台每次送出两枚硬币，游戏人每次只能取一枚，然后从上面装进屏幕中间偏左的两个方框内，装满每个方框需九枚硬币。当下面一个框装满后，只要向上面那个框内投入一个硬币,屏幕中间的一道门就会向上打开，游戏人可进入此门，于是计算机给你计分，并奖励你若干钱袋。奖励钱袋的数量由上面那个方框中的硬币数确定，当奖励的钱袋数为九个时，游戏进入下一局。

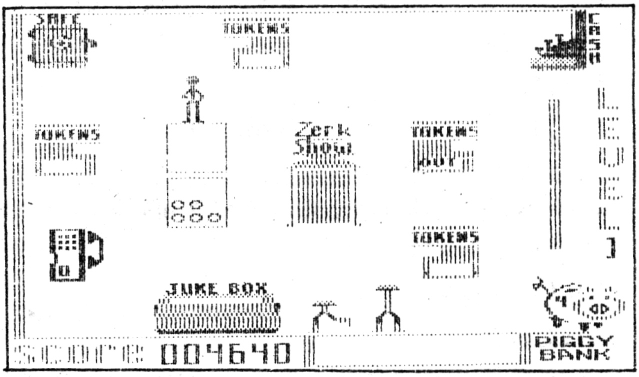


图 127　手舞足蹈

至此，还看不出什么地方有趣。问题出在完成上述操作的同时始终有两个没有头脑然而身手灵活的家伙在捣乱，它们会将你的硬币从代换台偷去或抢走。它们把偷抢的钱扔进自己的钱箱（一只猪形储钱罐），当钱达到一定数量（即你损失的钱）时，游戏便要重新开始。由于这两个家伙的捣乱，你要达到前面的要求而进入下一局也就相当困难了。

但是，这两个家伙却酷爱跳舞。你如果将一枚硬币投进屏幕下侧的自动唱机内（JUKE BOX），唱机就会自动奏起乐曲，两个家伙就会立即放弃其它事情，而聚集在唱机周围，手舞足蹈。你要趁机将硬币取出并投入方框。但是唱机奏乐的时间是很短的，时间一到即停止奏乐，则两个家伙又会活跃起来，这时你必须再塞给唱机一个硬币。

看，为兑换硬币，将会遇到多少麻烦。随着局数的增加，屏幕上会随机地出现一些自动设施如电话、爆米花机等。你只需投入一枚硬币，即可享受。

游戏功能键：

游戏调入后，进入演示兼控制选择：

J——游戏棒控制（兼开始键）。

K——键盘控制（兼开始键）。

CTRL+J——游戏棒控制（游戏中使用）。

CTRL+K——键盘控制（游戏中使用）。

CTRL+S——声音控制：弱／无声／强。

ESC——暂停。

CTRL+R——中断游戏，重新进入演示和控制选择。

CTRL+C——进入键盘控制自定义状态，依次按上、下、左、右和停止顺序定义各键，最后敲回车键进入游戏。

CTRL+Z——进入游戏管理状态，可以通过←、→和回车键修改各项参数，包括两个家伙跳动的速度，偷钱的快慢，扔钱的准确性等。最后敲 ESC 键返回游戏。

操作键：

←——兑换人左移。

→——兑换人右移。

A——兑换人上移或取币。

Z——兑换人下移。

空格键——兑换人停止移动。

游戏时注意：

①每个代换台储存的硬币是有限的，当其中的硬币全部兑完后，显示“OUT”，表示无币可换，这时需立即重取现金并转到另一个代换台。

②掌握自动唱机的放唱时间，及时补充硬币，以便延长跳舞的时间。

③当兑换处的现金用完之后，必须及时从保险箱中取出钱袋送往兑换处，才能使游戏继续进行。

128. 篮球（ZHYX042-B）

这是一个在计算机上进行篮球比赛的游戏。游戏开始，屏幕上显示半个球场，上方正中有一个篮框。比赛的攻守双方各一人，可以和计算机进行比赛，也可以在两个人之间进行比赛。

比赛时，必须按篮球的比赛规则进行。凡出现犯规动作，屏幕上就会给出相应提示，而且裁判进场吹哨或作出表示。当投中一球，可得两分；罚中一球，可得一分。

如果你的手触碰到篮板或篮框，就会将其毁坏，于是有人进场清扫场地，并换上新篮框，这时当然只能暂停比赛了。

运动员投球时可以原地投球，也可以跑动中跳起投球，可以正手投球，也可以反手投球。运动员投球的水平之高，恐怕专业运动员也会甘拜下风。

游戏功能键：

游戏调入后，敲空格键进入选择，选择内容如下：

游戏类型：重复游戏、新游戏、演示；

游戏难度：简单、中等、高级、专业；

游戏方式：两人玩、计算机高手、计算机玩；

结束方式：以时间计、以分数计。

选择方法：用游戏棒操纵杆控制白色光标在选择内容的位置上移动，按游戏棒0键确定选择项，再用操纵杆控制光标在该项右侧的有关内容上移动，敲0键确定之。下面几项需要事先选定，最后再进入游戏类型选择，选择后即可进入游戏。

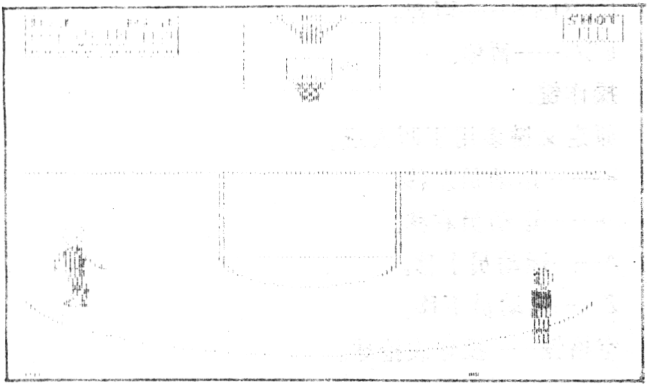


图 128　投中了！

当游戏方式选定为“二人玩”时，会自动进入控制选择（即二人玩时如何操作）：

双游戏棒（中华学习机不配备，故不能选此项）；

键盘控制；

返回重选。

选择方法同上。当选用键盘控制后，又一次进入键盘控制选择：

标准键（原定义键）；

自定义键；

返回重选。

当选用自定义键后，按屏幕提示，依次定义：上、下、左、右和投球各键，定义完毕，系统询问定义是否满意，若不再改变，则敲 Y 键，退回到第一次的选择。这时二个人比赛，一个使用游戏棒，另一个即可使用键盘。

CTRL+R——中断游戏，重新选择。

CTRL+S——声音。

ESC——暂停。

操作键：

原定义键多用于两人玩。

←——运动员左移。

→——运动员右移。

A——运动员上移。

Z——运动员下移。

空格键——投球或抢球。

129. 特种兵训练（兵器、行李、走廊）

（ZHYX043-A）

这是一个模拟特种兵军事训练的游戏。现在让我们去参观一下特种兵训练中心。中心大门有五条通路，每条路通往

一个训练场所。训练内容以场所不同依次从右向左为：学习驾驶、打靶训练、驾机取物、冲破障碍和实弹射击。

来到驾驶训练场，你将驾驶一辆吉普车，通过二十五公里长的山路驶向终点。山路崎岖，车速很快，一不小心吉普车就会碰到路界石桩，这辆车就算报销了。为此给你配备了七辆车，以便继续练习。在规定时间内跑完全程，还要进入食堂，操起厨刀，来一次削土豆皮的训练。

打靶场上，人头靶时隐时现，这是进行打靶训练。你必须沉住气，抓住时机准确地击中目标。当靶子被消灭后，空中就会出现飞鸟，这时，射击的难度自然增加了。打靶射击中，若有五发子弹未射中目标或因身体抬高而被教官的枪射中，则将退出游戏。

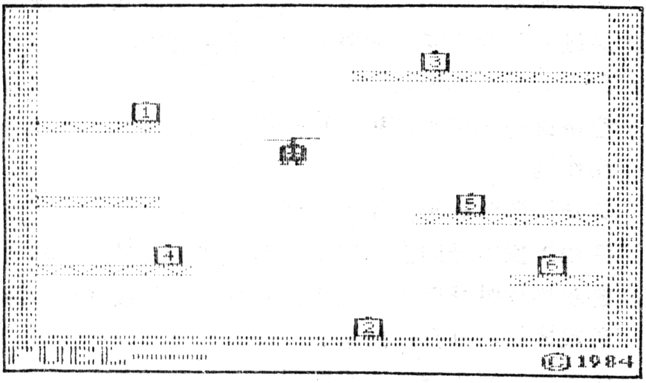


图 129　驾机取物

驾驶直升飞机是特种兵必不可少的训练项目。在这个训练中，要求驾驶直升飞机在空中依编号顺序逐一取得物品。

取物时，直升机的操纵要灵活轻柔，降落时不能有冲击，不能碰壁和触地，而且必须在油料耗尽前完成所有任务。

冲破障碍训练，要求特种兵能够在任何艰难困苦的条件下，克服各种意想不到的危险，甚至身逢绝境，死里逃生。攀登和占领敌方营垒，乃是对特种兵的特殊要求。好，先过一次刀山，再挡一次飞石，然后去空手攀登……

经过前面各种训练后，现在才进行实弹演习。在你的前方先后出现人头靶，坦克靶和飞鸟，看看你的本领是否已经训练到家了。

游戏功能键：

游戏调入后首先进入演示，敲回车键，显示编号为1～5的字符行，可任选一个序号，再敲入你的姓名，最后敲ESC键便进入游戏选择。

这个游戏的选择方法很特殊，它是用游戏棒的操纵杆控制士兵进入兵营中某一通路的大门来实现的。

CTRL+S——声音。

空格键——游戏结束，重选或开始。

操作键：

这是用游戏棒来控制的游戏。

游戏棒操纵杆向左／向右：车、兵、飞机左右移动。

游戏棒操纵杆向上／向下：兵立／兵卧或飞机升降。

游戏棒按钮0键：射击。

游戏棒按钮1键：士兵跳跃。

游戏时注意：

①在学习驾驶时，要灵活地使用操纵杆控制吉普车的位置，使之尽量处于公路的中心，这就要求根据路面的状态随

时调整自己的方向。

②在射击训练中要掌握隐现人头靶的位置和时间，避免浪费子弹，一般可以抓住靶子隐现后的时机射击，即子弹发出时，靶子恰好显露出来。另外要注意教官射来的子弹，可采取卧倒的办法避开。

③驾机取物时，可先使直升飞机悬空不动，然后，再缓慢地下降接近目标。当直升飞机损失一架重新开始时，要注意游戏棒操纵杆的位置，这时最宜向下，以免造成瞬间碰壁。

130. 海魔（海龙）（ZHYX043–B）

这是一个驾驶战机深入虎穴的对抗性游戏。游戏调入后，屏幕上显示一只盘曲着的蛇形动物，这就是“海龙”，传说中的龙就是蛇变的嘛。这里的“海龙”是指一架配有强大火力的战机。

这个游戏和“海神”很相似，也是奉命通过敌人防区，沿曲折的峡谷，到远方去执行侦察和袭击任务。路上，山谷峻峭，通路狭窄，再加上燃料有限，敌人枪炮林立，这个任务多么艰巨是可想而知。

你可以利用机上的火炮来消除敌方枪炮，还可以遥控引爆峡谷中的炸药，从而将路上的敌人火力全部摧毁。为此你也要消耗过多的燃料。当然，如果在途中能够截取到敌方的燃料，那么完成任务就更有把握。

游戏功能键：

游戏调入后，出现飞龙图案，并进入选择：

K——键盘控制。

J——游戏棒控制。

CTRL+S——中断游戏，重新选择。

S——声音。

ESC——暂停。

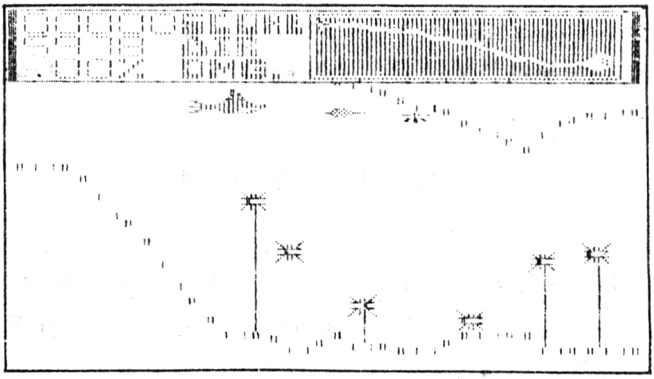


图 130　飞越峡谷

操作键：

←——飞机后退（左移）。

→——飞机前进（右移）。

A——飞机上升。

Z——飞机下降。

空格键——射击（与游戏棒 0 键作用同）。

回车键——集中爆破（与游戏棒 1 键作用同）。

游戏时注意：

此游戏主要是靠灵活地操作以避开犬牙交错的峡谷对飞行的威胁。注意寻找敌方燃料用以补充自己。

131. 攻城战（ZHYX044—A）

这是一个模拟古代攻守城池的对抗性游戏。在古代，高耸的城墙可以作为防守的屏障。守城除弓箭外，还有滚木擂石。攻城除云梯外，后来又发明了火炮。然而攻与守之争，谁胜谁负，除有得力的武器外，人的勇敢和机智往往能够起重要的作用。

游戏开始了，在羊肠坡道的最上边，有一名守城士兵，他不断地把滚木、擂石踢下坡去，以阻拦攻城的勇士。攻城人沿坡道前进，遇到滚木、擂石就跳起来躲避。然而遇到道口，如何上攀呢？你要想法攀上最高层，夺到军旗，第一关就算闯过了。然后进入第二关。守城人在坡道上不断发射火炮，可以用跳跃的方法来躲避或用利斧将火炮砍掉。当又登上顶层并夺到军旗时，第二回合又胜了。……

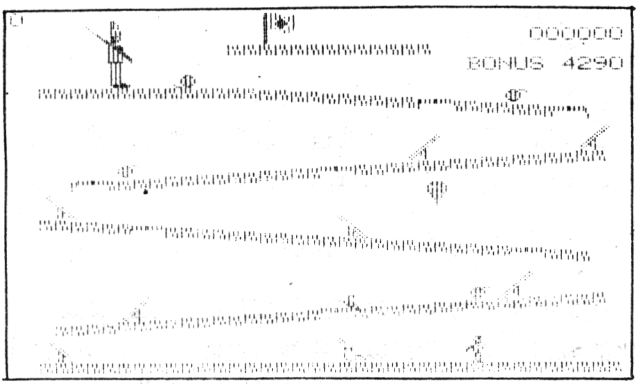


图 131　攻城

游戏功能键：

游戏调入后，进入演示和控制选择：

K——键盘控制（兼开始／重玩键）。

J——游戏棒控制（兼开始／重玩键）。

CTRL+C+回车键——进入键盘控制自定义状态，按上、下、右、左和跳的顺序定义。

CTRL+S——声音。

ESC——暂停。

CTRL+RESET——中断游戏，返回开始。

操作键：

←——攻城人左行。

→——攻城人右行。

A——攻城人上行。

Z——攻城人下行。

空格键——攻城人跳跃。

游戏时注意：

①第一局中掉下滚木擂石会将坡道中的翘翘板翘起来，借助翘翘板的弹力，可以把你送到上一层楼去。

②当踏上最高一层的坡道，欲夺军旗时，需靠飘动而来的汽球才能把你带到插军旗的地方。

132. 肥胖城市（拆楼房）（ZHYX044-B）

这是一个模拟使用吊车拆除楼房的游戏。要建设一个现代化的城市，必须危房以及各种将过时的、陈旧的设施及时拆除。否则，它势必变成一个“肥胖的城市”。

拆除旧房可以用各种各样的方式和手段。这里采用一台

巨型吊车，牵动一只沉重的吊锤向楼房冲击，从而将其捣毁。当楼区成为一片废墟时，拆除的任务就算完成了。

你可以控制吊车移动，从上到下，从左到右地逐层逐段地拆除。这样大的工作量，吊车对油料的消耗是惊人的，屏幕右侧一条竖线表示了油料的多少。如果在拆除结束之前油料已全部用完，那就得从头开始。

初看起来，拆楼比建楼要简单得多。但是，如果方法不当，看似简单的事情未必就一定简单。

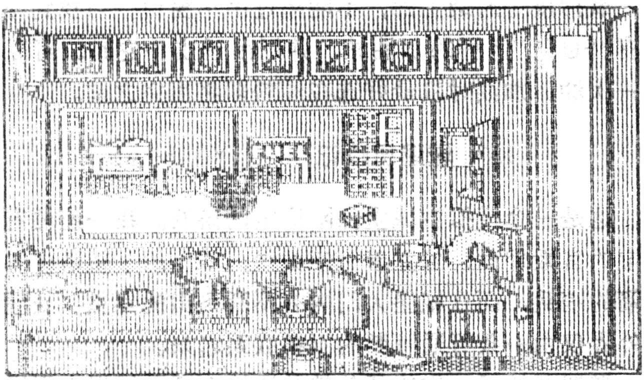


图 132　肥胖城市

游戏功能键：

游戏调入后，出现游戏名及图案，稍候即进入演示，结束后进入控制选择：

K——键盘控制（兼开始键）。

J——游戏棒控制（兼开始键）。

游戏开始后，要求游戏者敲入姓名，再敲回车键，稍

候，游戏即正式开始。

ESC——暂停。

操作键：

I——吊臂升起

M——吊臂降低。

J——吊车左移。

K——吊车右移。

空格键——摆动吊锤击打。

游戏时注意：

欲拆楼房的最上部，不能超过吊车窗口。当找到楼群中标有“FUEL”字样的加油站，并用吊锤击中它时，可以为你加一次油。加油时机最好选在油料即将用完之前。

133. 城堡历险记（ZHYX045-A）

这是一个模拟古城堡探险取宝的游戏。在一座藏有若干珍宝的宫殿外面，耸立着一座城堡，城堡的了望塔中有手持弓箭的哨兵，而且城堡大门内有不断飞出的毒虫。城堡大门与外界仅由一条可通可断的石桥联系起来。

游戏开始了，你的任务就是通过石桥和城堡大门进入宫殿，将被掠夺的珍宝夺回来。为此你必须避开飞虫的叮咬和弓箭的袭击，冒着桥断的危险，迅速通过石桥。

当你进入宫殿后，可以发现珍宝散放在宫殿内各处，你要逐一地将它们拾起来。蹲伏在地面上的一只怪兽会不断喷出飞球，当浑身长刺的飞球撞到你时，后果当然不妙。随着游戏的进行，宫殿中增加了手持大刀的看守，你还要避开他。当你顺利地取到了所有珍宝，就可以从宫殿左边的大门

出去。外面迎接你的是又一座石桥和城堡，于是新的历险又开始了。

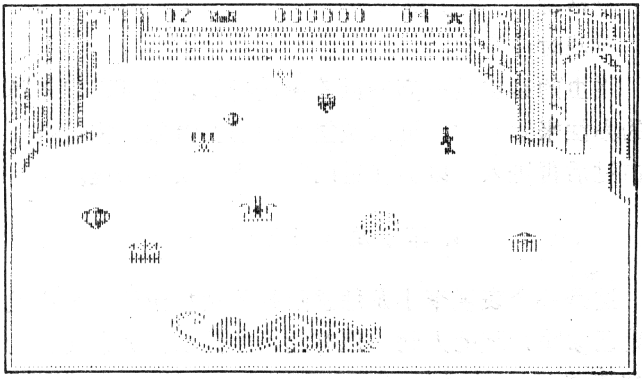


图 133　城堡历险

游戏功能键：

空格键——进入选择，内容如下：

K／J——键盘或游戏棒控制。

1～9——局数选择(兼开始)。

1／2——游戏人数。

ESC——暂停。

CTRL+K——键盘控制（游戏中使用）。

CTRL+J——游戏棒控制（游戏中使用）。

CTRL+S——声音。

CTRL+R——中断游戏，重选。

操作键：

J——勇士向左移动。

L——勇士向右移动。

K——勇士下蹲（避让）或下移。

I——勇士站立或上移。

空格键——勇士跳跃。

游戏时注意：

飞虫的袭击是一高一低轮流进行的，你可以用下蹲或跳跃的办法来避开它。进入城堡大门前要慎重，需待两条飞虫袭击过后再进入，以免在进门时与飞虫狭路相逢。

134. 李小龙（ZHYX045-B）

这是一个表现李小龙惩恶除奸的武打游戏。李小龙是港澳地区家喻户晓的人物，他有超人的武功，尤以飞腿功夫而饮誉江湖。

这里介绍的是李小龙深夜除恶，巧取宝灯破机关，深入地下觅敌踪。现在你可以随李小龙一道来到一座府宅。院内一黑一白两个家丁，将李小龙围住。身着上衣，黑裤的李小龙身手不凡，时而飞腿还击，时而攀援而上，使笨手笨脚的家丁望而生畏。李小龙夜闯府宅的主要目的是识破机关，故不必与家丁们纠缠。他只需将院内和楼阁上各处悬挂的宝灯全部搞到手，地下秘室的门就会自动打开。

艺高人胆大。李小龙好不容易进入秘室，家丁也随即跟踪而来。秘室内的机关重重，构造独特，这为李小龙的探险设置了种种障碍。李小龙此行是吉是凶，游戏结束后便会一目了然。

游戏功能键：

游戏调入，先后出现说明和选择：

1/2——选择游戏人数（兼开始键）。

S——声音。

ESC——暂停。

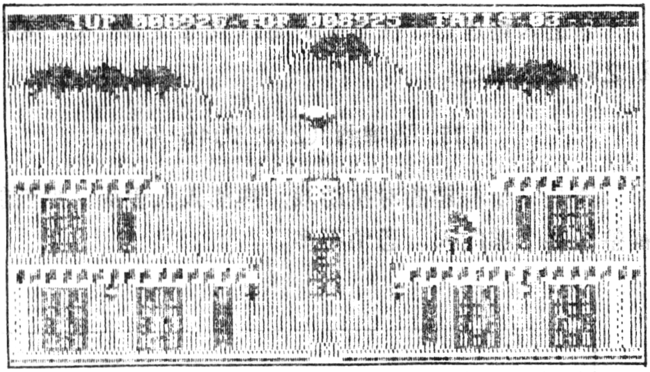


图 134　深入府宅

操作键：

I——上梯或原地跳跃。

K——下梯或卧倒。

J——左行。

L——右行。

M——原地停止或立起。

U——向左跳跃。

O——向右跳跃。

A——飞腿（与左行键 J 或右行键 L 同时使用方有效）。

游戏时注意：

①不能让黑白两家丁近身，尤其是对前后夹击，可利用身手矫健的优势，要么飞腿反击，要么攀高避让（两家丁只能下，不能上）。

②第二幕下面正中有一地道口，必须在取得全部宝灯后，才能自动开启，

③进入地道后，注意喷射毒水或毒烟的机关，要趁其间断之时迅速通过。

135. 喝啤酒（ZHYX046-A1）

这是一个有趣的对抗游戏。啤酒人人爱喝，然而能够整桶整桶喝个够的人，恐怕不多。

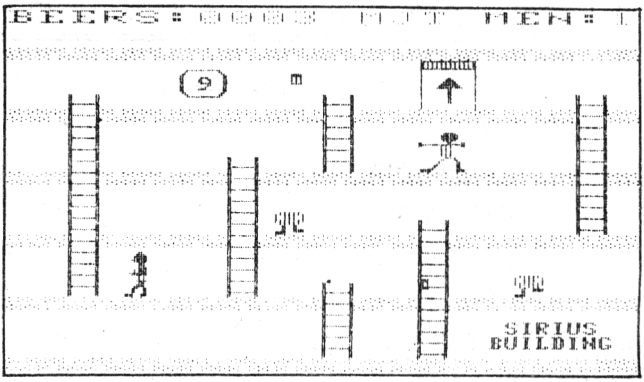


图 135　喝啤酒

酒库的楼上放有啤酒桶，不时有啤酒杯从楼上掉下来，你如果经过啤酒桶，或接住掉下来的啤酒杯，又没有被酒库的看守和巡逻抓住时，你就能尝到美酒的滋味。但是一旦未

能逃脱，则将为喝酒付出生命的代价。

你可以在楼层中左、右移动，也可以上、下楼梯，这样既可以喝啤酒，又能够躲避巡逻，关键时刻，还可以乘电梯逃脱，此后就可以进入另一座酒库（另一局）了。

现在看你有多大的酒量。

游戏功能键：

游戏调入后直接进入控制选择：

P——控制选用游戏棒兼开始。

K——控制选用键盘兼开始。

CTRL+S——声音。

CTRL+R——中断游戏，重新选择。

ESC——暂停。

操作键：

←——左移。

→——右移。

空格键——上楼／下楼或喝酒（酒鬼在酒馆内）或乘电梯（酒鬼移至电梯内）。

游戏时注意：

①酒桶用标有数字的长方形表示，你必须全部移至长方形内，敲空格键，当长方形消失，表示“喝”到一桶啤酒。

②电梯用画有箭头的方框表示，你必须将身体全部移进方框内，敲空格键，电梯方能起动。

136. 除害虫（ZHYX046-A2）

这也是一个迷宫型的游戏。在一次大规模的除灭害虫的过程中，几只侥幸逃脱的害虫窜进了纵横交错放置着红色杀

虫药物的库房。它们在房中东游西走，南逃北窜，就是不去碰撞杀虫药，结果得以苟延残喘。

现在派你进屋去消灭这些害虫。你可以利用药物对害虫进行围追堵截。但是在灭虫的过程中，千万要小心，不能接触害虫，否则会因中毒而失去战斗力。

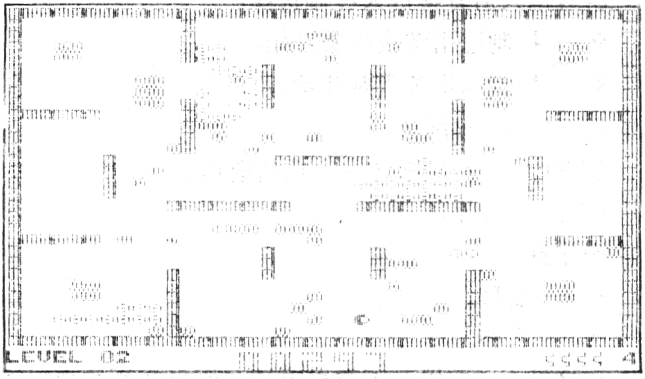


图 136　除害虫

游戏功能键：

CTRL+P——游戏棒控制。

CTRL+K——键盘控制。

ESC——暂停（任意键恢复）。

CTRL+S——声音。

CTRL+C——进入用户定义状态：按停止、左、上、右、下和继续的顺序定义。

CTRL+R——进入局数选择（1～20），用→向后选，←向前选，敲回车键进入游戏。

操作键：

A——灭虫人上行。

Z——灭虫人下行。

←——灭虫人左行。

→——灭虫人右行。

空格键——灭虫人连续移动或暂停。

／——灭虫人连续移动或断续移动。

游戏时注意：

利用药物和挡板，对害虫的行动造成障碍，以保护自己，消灭害虫。

137. 攀险峰（ZHYX046-A3）

这是一个模拟登山的探险游戏。登山，可以领略大自然的美景，江山如画尽收眼底，更有无限风光在险峰；登山，可以锻炼身体，培养不屈不挠，百折不回的精神，只有在崎岖小路上不畏攀登的人，才有希望到达光辉的顶点；登山，是勇敢者的运动。

现在你要攀登的是一座被野生动物盘踞的高山，而这些生灵却并不欢迎人类的光临。虽然如此，我们仍然有责任保护这些野生动物，不能伤害它们，这就使得我们的登山从一开始就面临着各种意料不到的危险。

游戏调入内存后，呈现在你眼前的是一座高山和数条盘山小路。也有小桥、山涧，一群山羊在小路上跑来跑去，山羊不希望我们去打扰它们宁静的生活。因而可能用它们的犄角甚至弓箭来对付登山者，你只能利用跳跃来躲避，同时注意脚下，以免失足坠崖身亡。

现在开始，看谁登得最快最高。

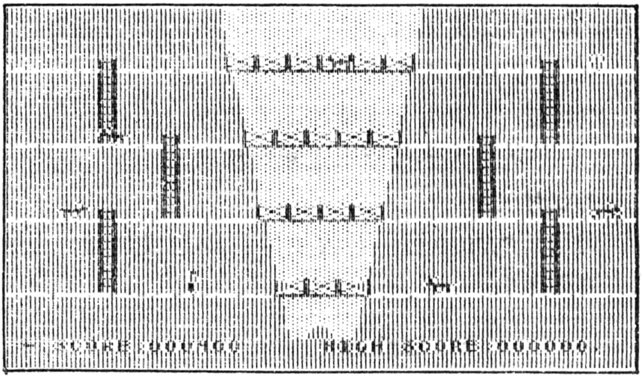


图 137　登山

游戏功能键：

空格键——开始。

ESC——暂停。

CTRL+S——声音。

操作键：

A——登山者上行。

Z——登山者下行。

←——登山者左行。

→——登山者右行。

空格键——登山者跳起。

游戏时注意：

当第一局中所有桥梁两侧的门都开启后，才能进入第二局。

138. 华容道（ZHYX046−A4）

这是用计算机模拟的一个古老的智力游戏。华容道的故事取材于我国古代名著“三国演义”中的火烧赤壁之战。东汉献帝建安年间，丞相曹操统率大军南征，在赤壁被孙权和刘备的联军用大火烧得丢盔弃甲。曹操沿着华容小道逃跑，又碰到诸葛亮的伏兵，以及五虎上将关羽、张飞、赵云、马超和黄忠的围追堵截。但由于关羽念及与曹操过去的旧情而使曹操逃脱了性命。



图 138.1　曹操被困华容道

这个游戏在一个四方的棋盘中，用十个棋子分别代表曹操和关、张、赵、马、黄以及四个士兵。游戏开始时曹操置于棋盘中间，被五虎上将和士兵团团围住。游戏的任务是请你通过移动棋子，使曹操从棋盘中间移至棋盘下端中间出口处。移动棋子的规则是：只准利用两个空格平面移动，不准

把棋子重迭，也不准跨越，而且除曹操外，任何人不得从出口离开。看谁能用最少的步数帮助曹操逃脱出来。

到目前为止，解决这个问题的最小步数为 81 步，你能想出更好的办法吗？如果你解不出，本游戏还提供了解决的示范动作。

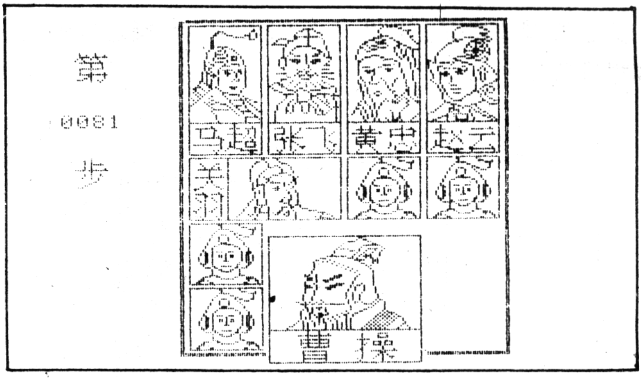


图 138.2　曹操逃出华容道

游戏功能键：

敲任意键进入选择。

1——游戏简介。

2——游戏开始，介绍操作键，然后敲任意键进入游戏。

3——演示。

0——结束。

ESC——退出游戏，返回选择。

操作键：

I——闪动方框向上。

CTRL+I——棋子向上。

M——闪动方框向下。

CTRL+M——棋子向下。

J——闪动方框左移。

CTRL+J——棋子左移。

K——闪动方框右移。

CTRL+K——棋子右移。

139. 机器人历险记（ZHYX046－B）

这是一个模拟机器人克服种种困难，显示其特殊本领的游戏。工兵机器人在传送带上诞生了，它将在未来现代化的战争中大显身手。它可以用来开通道路，排除险阻，引爆地雷。因此要求机器人必须身手矫健，反应迅速。新诞生的工兵机器人是否具有这样的本领，这需要实地考验。

为确保机器人能够按要求走完全程，沿途路面下设有记录装置，每走过一步，装置中的小球就消失一个，一定要在全部小球消失之后，才能进入下一次考验。为防止在沿途受到敌人的破坏，在适当位置为机器人准备了闪动的球形武器，机器人取得闪动球之后，即可与敌人正面相撞，将其消灭。但这种武器的作用时间是有限的，一定要随取随用。

这个游戏设置了二十二次（从 A 到 V）检验，可以用选局来进行。尤其方便的是，游戏具有编辑功能，它可以把游戏者本人设计的考验程序同该游戏连接起来。如果你想将自己设计的程序保存下来，也可以在编辑完毕后对磁盘进行写入操作，这样，磁盘中原有的游戏将与新编的游戏同盘共

存，可以随意调用。由于游戏者可以参与游戏的设计，使得该游戏更具魅力。

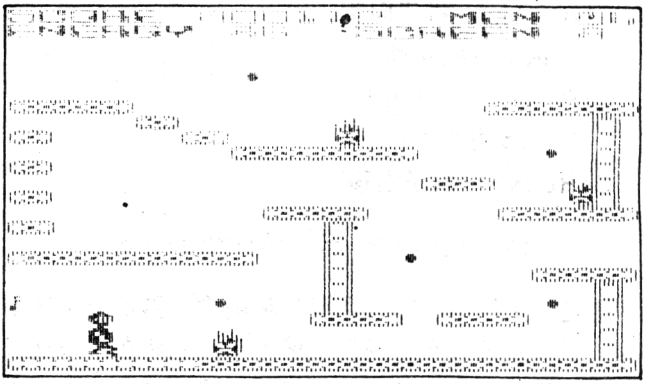


图 139　机器人历险

游戏功能键：

空格键——开始。

CTRL+F——进入编辑状态。

ESC——暂停。

CTRL+S——声音。

CTRL+N——选局（每敲一次，向后选一局）。

CTRL+G——重玩或退出编辑，进入游戏。

CTRL+T——退回开始。

CTRL+P——键盘或游戏棒控制转换。

CTRL+F——进入编辑状态。屏幕清为空白。下部设有各种图形符号和文字符号，左边有一个闪动的方框，可以用←或→和 A 或 Z 键，将方框移到所需符号上，敲空格键。

再用上述四键，将方框移到所需位置上，再敲空格键，该处即出现对应图形。若边移边敲空格键，则可得连续图形。其中字符“A”表示敌方人员，字符“R”表示机器人，机器人只能调出一个。设计完毕，将方框移到字符“TEST”上，敲空格键，即进入由你设计的游戏状态。若对设计不满意，可重新进入编辑，再将方框移到字符“CLEAR”上，敲空格键，清屏幕，重新设计。若欲将自己设计的结果存入磁盘，并准备以后调用，可将方框移到字符“DISK”处，敲空格键，即进入操作系统，屏幕显示如下：

LOAD A……Z

SAVE A……Z

EDIT Y

其上有一光标，仍用 A（Z）和→（←）键将光标移到与“SAVE”对应的“A”字符处，敲空格键，则你设计的游戏程序即以“A”为名存入磁盘。以后若需调用，仍用前述方法进入操作系统。光标移到与“LOAD”对应的“A”字符处，敲空格键即可。若在编辑状态下，将方框移到“PLAY”字符处，敲空格键，可依次调用所有的自编游戏。

游戏操作键：

←——机器人左移。

→——机器人右移。

A——机器人通过梯子上移。

Z——机器人通过梯子下移。

空格键——机器人跳起。

敲其它任意键则原地停止。

游戏时注意：

①在碰到敌方人员之前，必须先吃到一枚球形武器，否则，只能跳跃避让。

②在某些局中，有不能攀登而上的情况时，必有暗门出现，即可以由这个暗门上去，由另一个暗门出来。

③在地雷铺成的道路上，可以强行引爆通过，但不能停留。

④相邻通道之间的转移，只能采用跳跃的办法，如果不慎从断开之处掉下去，机器人就要被摔坏。

140. 小熊学英语 （ZHYX047—A）

这是一个寓教于乐的英语游戏。它把枯燥无味的英语单词的学习、记忆同游戏结合起来，从而诱发孩子们的学习兴趣，收到了事半功倍的效果。

整个游戏分为三段。

1. 看图拼单词

在一座楼房中间显示一个英文单词代表的图形，而组成该单词的各字母却分散在楼的各层。你的任务就是指挥小熊，如果在规定的时间内将单词拼写正确（收集起来），则显示正确结果后自动转入下一个内容，否则扣分。

2.记忆拼单词

屏幕的左上角首先显示一个正确的英文单词，稍候，组成该单词的全部字母打散后分布在楼层的各处。现在要你凭刚才的记忆，将该单词重新拼写出来。你的工作就是指挥小熊，按组成单词的字母顺序，去收集散落在各处的字母。这主要考核你的记忆能力。

3.猜拼单词

计算机随机地给出一个英文单词，但并不显示在屏幕上，只给出组成这个单词的字母个数，要你猜计算机“心中”的这个单词是什么。可以不按单词的字母顺序，只要你猜的字母在词中存在就算正确。

在玩这个游戏时，千万不要认为能否猜中无关紧要。因为小熊的生命就掌握在你手里。你在猜拼单词时，小熊正站在楼上的一块跳板上。其处境真是上天无路，下地无门，而楼下还有一个装满水的大缸。如果你多次都猜不中，小熊脚下的跳板就会越来越短，最后可能是毫无立锥之地。这样，小熊不是摔死就是淹死，请救救我们的小熊吧！

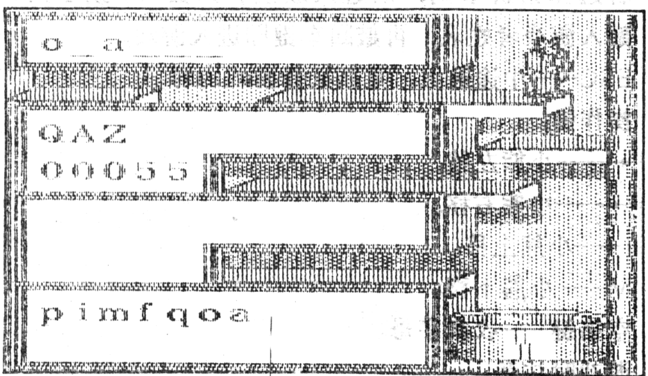


图 140　救救小熊

游戏功能键：

游戏调入后进入控制选择：

K——键盘控制。

J——游戏棒控制。

M——鼠标器控制（中华学习机无此，不选用）。

敲 K 或 J 后进入游戏选择：

→看图拼词

记忆拼词

猜拼单词

选择时用 I 或 M 键移动箭头→到选定项目，敲回车键就选定了。若选择了看图拼词，则进入级别选择（分 1～3 段），办法同上。敲回车键进入游戏。

若选择记忆单词，先敲一次回车键进入词库选择。在没有自建词库时，再敲一次回车键进入级别选择（分 1～4 段），然后即进入游戏。

若选择猜拼单词，则进入级别和人数（1 或 2 人）选择，敲入游戏者姓名，再敲回车键即进入游戏。

ESC——中途退出，重新选择游戏内容。

操作键：

←——小熊左移。

→——小熊右移。

I——小熊上移。

M——小熊下移。

空格键——收集字母。

游戏时注意：

①游戏软件除存有数千个英文单词外，尚能自建单词表，因其编辑操作较为复杂，这里从略。

②小熊要想上楼，需同时操纵左（右）移动键和上移键。

141. 打猎 (ZHYX047-B)

这是一个现代化的打猎游戏。那种肩挎火药枪,手牵大猎狗的打猎方式，同这里的打猎游戏相比，就显得太落后了。现在你手持激光枪，身背助推器，这样可以自由地升空和降落。打猎虽然是现代化了，但各种野兽的胆子却也更大了。它们会成群结队地向你扑来。虽然你可以痛痛快快地打猎，但却万万不可和飞禽相撞。

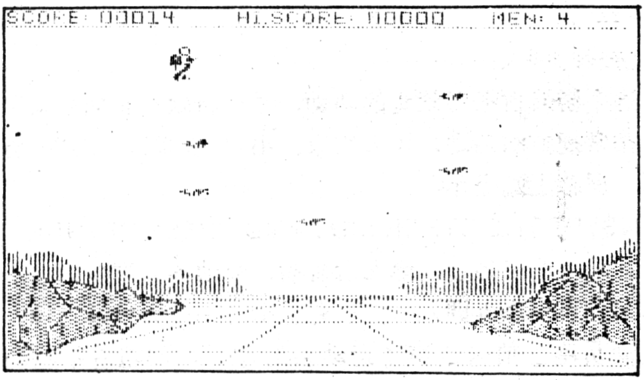


图 141 现代打猎

游戏操作：

游戏调入后敲空格键开始。这是用游戏棒控制的游戏，操纵杆控制猎人升降和进退，按 0 键进行发射。

142. 夏季运动会 (ZHYX048-AB)

这是一个在计算机屏幕上开运动会的游戏。这个游戏共

包括：撑杆跳高、跳台跳水、4×400米接力赛跑、100米赛跑、体操、游泳4×100米接力、游泳100米和飞碟射击等八个项目。可以参加全部项目的比赛也可以参加单项比赛，还可以进行单项训练。

参加运动会的有：美国、法国、苏联、加拿大、墨西哥、日本、德国、澳大利亚、爱尔兰、奥地利、意大利、西班牙、丹麦、巴西、荷兰等十八个国家的代表队。当运动员夺得比赛单项或总分第一名时，屏幕上就升起该国国旗，奏起该国的国歌。每个项目参赛人数为1～8人，编号分别为#1～#8。

游戏的调入：

这个游戏占据了软盘的两面，首先将软盘正面插入驱动器，按常规方法启动，读入结束，出现“夏季运动会”的英文标题。屏幕上端提示：

INSERT THE OTHER SIDE AND PRESS RETURN

意思是取出磁盘，翻面后再插入驱动器，准备好以后敲回车键。当程序再调入后，屏幕上出现一个大型运动场，一个运动员跑上前去点燃了运动会的圣火。伴随着雄壮的乐曲，无数的和平鸽飞向天空。然后进入比赛项目选择。选择项目有：

1. 参加全部比赛。
2. 参加单项比赛。
3. 参加单项练习。
4. 显示项目的世界记录。
5. 从头开始。
6. 声音控制。

这可用 A 或 Z 键将黑色光标移动到待选项的位置，再敲回车键。

例如选择 1，则表示参加全部项目的比赛，就用 A 或 Z 将光标移到该项，再敲回车键，屏幕上出现九个国家的国旗图案。这时要求输入 1 号（号码显示在屏幕左上角）运动员的姓名和国籍，姓名可直接敲字符，然后敲回车键表示姓名输入结束。再用 A(Z)和←(→)键配合移动一个亮框，来选择国籍。最后敲回车键，敲入 2 号运动员。如此反复，直到全部运动员的姓名和国籍输入完毕。

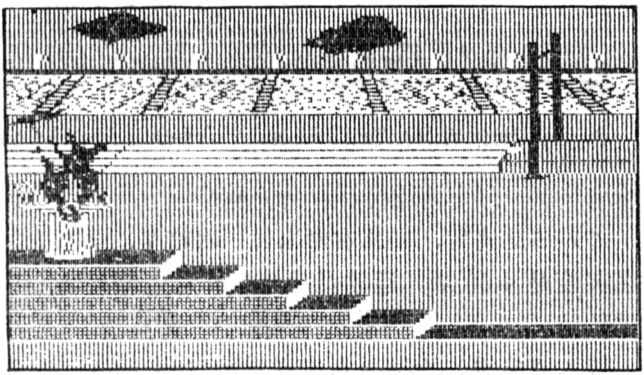


图 142.1　运动会赛场

如果参加人数不足 8 人，那么当左上角出现下一个编号时，只需直接敲回车键，表示运动员人数已到此为止。

运动员的信息输入完毕后，屏幕显示新的选择。若敲入 Y，则表示直接进入游戏，若选择 N，则表示需要重新登录运动员姓名（可重复以上操作）。进入游戏后，首先进行第

一个项目的比赛，比赛结束后显示成绩（得分），以后自动进入第二、三、…，直到八个项目全部赛完。

下面依次介绍各项目的比赛方法：

1. 撑杆跳高

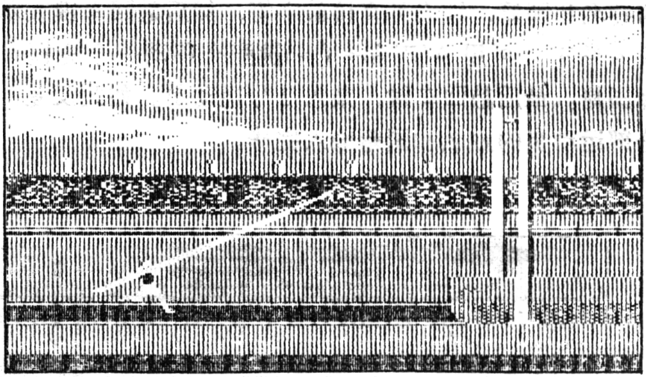


图 142.2　撑杆跳高

进入该比赛后，屏幕右侧出现一根横竿，屏幕下方显示现在高度是 4.00 米，运动员手持撑杆从左侧入场，整个操作过程是：

敲入空格键，询问是否需要试跳（用 Y 或 N 回答，用 A 或 Z 来选定）。若选择 N（即不试跳），横竿升到 5.00 米，作为第一次起跳高度。若选择 Y（表示要试跳），敲入空格键，询问握杆位置（高、中、低，由 A 或 Z 配合←或→来选定），敲空格键，进入助跑准备，敲空格键，运动员持杆入场并开始助跑，用 Z 键控制运动员撑杆起跳，杆端必须插入地面槽中，在适当时机敲 Y 控制转身，敲回车键

抛杆翻越落地。注意：这里多次用到空格键，在不同的情况下有不同的作用。

若第一次试跳成功，可以换人，也可以再试跳。试跳成功后进入正式比赛。

撑杆跳高结束，敲空格键浏览比赛成绩和名次，最后敲空格键进入下一项比赛（下同）。

2. 跳台跳水

屏幕右侧出现一个高高的跳台，左侧为深水池。用到的控制键有：

空格键——运动员上场，站到跳台上或控制起跳。

J—起跳后，控制前翻。

Z——控制后翻。

K——抱膝空翻。

I——直立入水。

运动员入水后，看台上亮出七个分数，敲空格键可以看到运动员的成绩。敲空格键，运动员重新上场。每个运动员可以做四次，以累计总分计名次。

3. 4×400 米接力赛

空格键——运动员、裁判员入场。

→——控制跑动速度。

空格键——交棒。

这是运动员同由计算机控制的领跑人比赛，每队四个运动员。敲空格键进入准备，计时时间到，敲→运动员起跑，这时连续敲→，敲键频率越高，运动员跑得越快。若计时未到而提前起跑则无效，需退回重来。第一棒跑完后，需敲空格键控制交棒，再敲→键使第二棒起跑。当四名队员跑完全

程后，敲空格键，另一队入场，重复以上操作过程就行了。取胜的关键是起跑、交接棒和敲击→的频率。

4. 100 米赛跑

敲空格键进入准备，计时时间到，运动员自动起跑，这时要不停地交替敲击←和→键，敲击频率越高，运动员跑得越快，若停止敲击，则运动员会在原地停止。

该项目比赛结束屏幕上又显示：

INSERT THE OTHER SIDE AND PRESS RETURN

要求将软盘翻面再插入，然后敲回车键方能进入下一项目比赛。

5. 体操比赛

进入游戏后看到，场地中央放置一匹木马，运动员手按马背，翻身跃过木马并在空中转体，最后落在右面的垫子上。整个操作动作是：

敲空格键起跑，再敲空格键起跳，敲 A 键运动员在空中翻转，Z 键用于控制落地。如果起跳时未对准跳板，重新再来，成功后下一个继续。得分多少的关键是落地的姿势。

6. 4×100 米游泳接力

进入比赛，运动员已经准备好，当屏幕左上角出现 GO 时，即可敲空格键控制运动员入水。游泳池长 50 米，运动员到达对面池端后会自动返回。游完 100 米，第二个运动员即已准备好，敲空格键就及时入水接力。当该队的四名队员均游完后，敲回车键换另一队继续比赛。

如果要看成绩和名次，可敲回车键，这个项目的成绩好坏主要取决于入水和接力的时机。

7. 100 米游泳

这个比赛要用到以下各键：

空格键——控制运动员起跳入水。

回车键——换人或看比赛成绩或进入下一项目。

8. 飞碟射击

进入该项比赛，屏幕中显示一个可以上下左右移动的十字圆环，这表示枪上的准星。屏幕两侧各有一个发射台，不断地向空中放出飞碟靶，我们必须抓住时机，在圆环套住飞靶瞬间立刻击发。

这个游戏用游戏棒来操纵。0键表示射击开始，摇杆用于控制准星追踪飞靶，敲0键又可击发。屏幕下方显示了发射子弹的数量和命中靶数。

当全部运动员射击完，浏览成绩后将返回开头显示的选择菜单，根据需要，又可重新开始。如果游戏中途需要退出，可敲 ESC 键。

在前面的主菜单中，如果选择单项比赛或单项练习，其操作方法同前述，单项比赛内容有：

1. 撑杆跳高	5.6 米(高度)
2. 跳台跳水	508.15(总分)
3. 4×400 米接力赛跑	2 分零 4 秒 1(时间)
4. 100 米赛跑	9 秒 54(时间)
5. 体操	13.4 分(总分)
6. 4×100 米游泳接力	2 分 16 秒 4(时间)
7. 100 米游泳	33 秒 4(时间)
8. 飞碟	25 次(中靶次数)

游戏时请随时注意屏幕提示——将磁盘换面。

143. 昆虫斗兽（ZHYX049—A）

这是一个有趣的对抗游戏。谁不爱美？谁不爱花？甚至连昆虫也不例外！在一个百花盛开的大花园中，一只全副武装的蜘蛛日夜巡逻，守护着百花的安全。现在有一群专以破坏为乐的野兽，闯入了这座花园。尽管蜘蛛寡不敌众，但仍然忠于职守，奋起反击，以消灭尽可能多的野兽。野兽从屏幕顶端左右穿梭，逐步下移，逼近蜘蛛，同时可能抛出短剑向蜘蛛进攻。蜘蛛必须不停地调整自己的位置，以免被短剑击中，同时还要抓住时机，用自己的武器向野兽开火，力争在它们没有跑到下面一行（蜘蛛的巡逻线）之前把它们消灭掉。

游戏功能键：

K——开始。

ESC——暂停（敲任意键恢复）。

CTRL+1——声音关闭。

CTRL+4——声音恢复。

操作键：

←——蜘蛛左移。

→——蜘蛛右移。

空格键——蜘蛛开炮。

游戏时注意：

可以利用花和树的空隙进行射击，力争在野兽刚出现时，就消灭它们。

144. 狂暴的飞轮（ZHYX049-B）

这是一个迷宫型的对抗游戏。在这座迷宫中，小猴怪和大嘴怪正在制造各种毒药，企图危害大自然的生态平衡。现在请你乘坐一个旋转的飞轮，闯入迷宫，寻查毒药包，并将其携走，以便销毁。在万不得已时，也可以将毒药包置于怪物的必经之路，将其消灭，即以其人之道，还治其人之身。

当遇到危险时，可以寻找安全门脱险。安全门用圆圈框着的箭头表示，箭头向上，即可以进入下一局，箭头向下，即退回上一局。但你一旦被怪物抓住，则会换到一块空地上，重新较量，这时首要的任务是迅速通过安全门返回迷宫，以便重新作战。否则，只有“以身殉职”了。

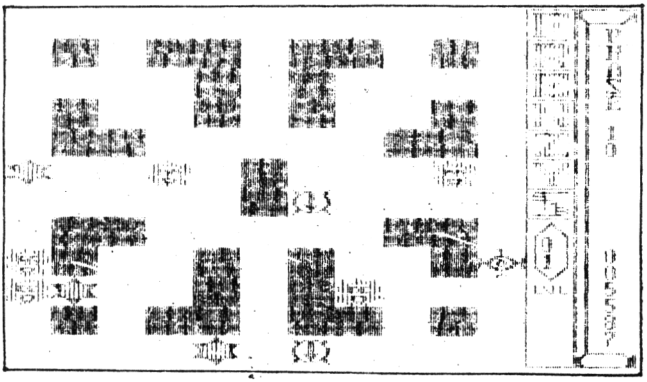


图 144　狂暴的飞轮

游戏功能键：

任意键——开始。

操作键：

A——飞轮上移。

Z——飞轮下移。

←——飞轮左移。

→——飞轮右移。

空格键——释放毒药包。

游戏时注意：

凡出现毒药包（六角形物），尽可能夺取它，然后将其置于怪物出现的通路上，借此消灭怪物。

《中华学习机实用大全》

①BASIC与LOGO语言

②汉字处理与数据库技术

③操作系统

④FORTRAN与Pascal语言

⑤汇编语言程序设计

⑥游戏与绘图

⑦硬件维修与经验技巧

封面设计：阎欢玲

ISBN7-5053-1485-8/TP·264　　定价:5.00元

中华学习机 苹果机游戏指南

電子工業出版社